

Anno II n°16
OTTOBRE 1987
Lire 3.500

Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta

PROVE
E TEST
DEI
MIGLIORI

VIDEO
GIOCHI

PER
ATARI
C. 64

BUBBLE BOBBLE

UNA CONVERSIONE DA MEDAGLIA D'ORO

RE-BOUNDER
MEGA-APOCALYPSE
STAR PAWS
RED L.E.D.
FOOTBALL FORTUNES
GUILD OF THIEVES

UNA VENDEMMIA DI GIOCHI CALDI

IN ANTEPRIMA

THE SHOOT'EM UP
CONSTRUCTION KIT

UNA CONSOLLE DEDICATA ESCLUSIVAMENTE AL GIOCO

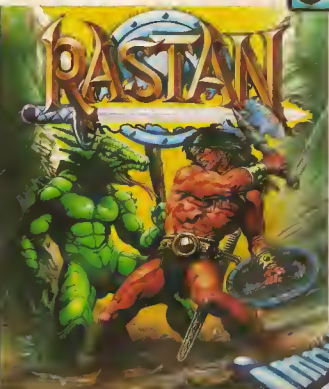
SEGA MASTER SYSTEM

COIN-OP A GO-GO

LE NOVITÀ DELL'AUTUNNO IN SALA GIOCHI

C. 16
MSX
SPECTRUM

Giochi originali



OC

L. 12.000 cassetta
L. 15.000 disco!!! (PER CBM 64)



ean



e name
e game

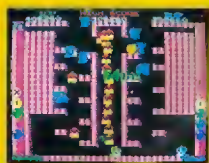
SNK
Samurai Shodown Corp.
www.snk.com

BUBBLE BOBBLE

TM



CBM 64 £. 18.000 cassetta
£. 25.000 disco



E' un'esclusiva LEADER s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55



SOMMARIO

MEDAGLIA D'ORO DI OTTOBRE

BUBBLE BOBBLE

Bubble contro Bronto nella incredibile conversione da arcade della Firebird.....14

SULLE PIAZZE D'ONORE...

RE-BOUNDER

Il Bouncer della Gremlins ritorna più scatenato che mai e due volte più agile.....16

MEGA-APOCALYPSE

Un viaggio nella galassia alla scoperta di strani nuovi mondi. Obiettivo Distruzione.....20

STAR PAWS

Il comandante Pawstrong alla caccia dei grifoni spaziali in una gara contro il tempo della Software Projects.....28

RED L.E.D.

Esplorate una serie di incredibili paesaggi in 3D in questo superbo arcade adventure della Starlight.....32

GUILD OF THIEVES

Dalla Magnetic Scrolls il seguito di The Pawn, una stupenda mistura di crimine e avventura.....43

FOOTBALL FORTUNES

Un gioco di società sul calcio fra tradizione ed elettronica.....38

EXTRA

PROCREAZIONE MENTALE

Ci siamo quasi, anzi ci siamo già, ma non, difetto a nessuno, sennò l'ultima puntata chi la legge?.....65

UNA GIORNATA IN SALA GIOCHI

Tutta la redazione a bordo della Mini del direttore all'assalto delle sale giochi di Milano, per scoprire le ultime novità sui coin-op.....59

SEGA MASTER SYSTEM

Un sistema dedicato ai videogiochi prodotto da un gigante del coin-op.....68

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Un'anteprima sulle novità dei prossimi mesi. Sotto i riflettori The Shoot'em Up Construction Kit.....70

STANZIALI

PRIMA PAGINA

Non fate arrabbiare il direttore!.....7

LA POSTA

Nessuna proposta nuova, buona nuova. Ma preparatevi a dilapidare fiumi d'inchiostro.....10

AVVENTURA

Il vecchio Barbabianca soffre per Dumas, ma gioisce per gli stupidi adventure della Rainbird: Guild of Thieves e Knight Orc.....43

PARADE

New entry, grandi scalate, crolli da Piazza degli Affari, è il su e giù della classifica degli lettori.....75

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile

Elisabetta Broki
Direttore
Riccardo Albini
Capo Redattore
Benedetta Tortani
Digital Layout
Marco Vecchi
Redattori
Danilo Lameria
Alberto Rossetti

Redazione

Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotografie

Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

Stampatore

Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità

SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. 02/6070403-6080156

Distribuzione

ME PE S.p.A.
Via Farnagosta, 75
20124 Milano

Su licenza di

NEWSFIELD

NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 e 10/5/1986

Arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562/202, intestato a Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

TERMINATOR

joystick a microswitch - esplosivo

● L. 44.000 ●

TERMINATOR
is a
cap in
head set
TERMINATOR is equipped
with micro switches to
provide higher scores
TERMINATOR is compatible with
all microswitches
TERMINATOR is a registered trademark of

NO SENSE OF HUMOR

Questa Primapagina è un po' speciale, nel senso che è una risposta ad una lettera di un lettore di Cetania, Alfredo Spadaro, pubblicate nella pagina di ZZAPI Posta.

Forse la sua lettera non meritava tanto spazio. Forse anche la nostra risposta non meritava tanto spazio, ma qui in redazione siamo un po' stufi di ricevere lettere spudorate. Niente di personale con Alfredo, mi raccomando, è solo che abbiamo un pessimo *sense of humour*.

E veniamo alle critiche.

1) Niente da dire. Ci cospargiamo il capo di cenere: hai completamente ragione. Gli errori d'erano e ce ne scusiamo.

2) ZZAPI italiano potrà anche assara una misera traduzione di quello inglese ma non è solo una misera traduzione di quello inglese. C'è anche farina italiana dentro. Cheché tu ne dica, i commenti di BMW, AR e DL sono tutti originali, come le recensioni che li accompagnano.

Per quanto riguarda invece le recensioni dei giochi vecchi di secoli e altri hanno già recensito, torno a ripeterlo (parlo arabo?) che noi recensiamo soltanto i giochi importati e distribuiti ufficialmente in Italia. Se tu hai una linea diretta con l'Inghilterra e ricevi i giochi con largo anticipo sulla diffusione ufficiale in Italia, buon per te. Ma la maggior parte dei lettori di ZZAPI non ha questa fortuna e noi a loro ci rivolgiamo.

Infine, la questione del prezzo. Il prezzo del giornale lo decide l'editore non la redazione ed è lui che abbiamo già girato le tue lettere. Ciò nonostante voglio egualmente risponderti.

Innanzitutto, il giornale inglese costa meno perché tira più copie di quello italiano (almeno tre o quattro volte in più) e quindi, dato che più copie tira meno la pagh, costa molto meno, per copia, di quello italiano. Inoltre, dato che i giornali spesso guadagnano più con la pubblicità che con le vendite in edicola, ZZAPI inglese può tenere basso il prezzo di copertina perché ha una grossa entrata pubblicitaria (nel numero di cui parli 47 pagine contro le nostre 25). Qui questo non succede perché grazie a quelli che vendono giochi piratati in edicola (e a quelli che li comprano) pochi imprenditori se la sentono di entrare in un mercato in cui la concorrenza sleale non viene punita. E quindi ci sono poche ditte e poca pubblicità.

3) Per quanto riguarda l'annoso e ormai noioso argomento della pirateria e del costo dei giochi, ti devo dire, sinceramente, che ci siamo stufati di ripetere le stesse cose ogni volta che salta fuori qualche furbo come te a dirci che le copie costano meno. E ci siamo noi per convincerti di fare altrimenti? Ma poi, vogliamo convincerti di fare altrimenti? No. Compra pure i giochi in edicola, dal salumiere, dove vuoi, e divertiti.

Adesso che ti abbiamo risposto, ci preoccupa una sola cosa: che tu non metta in atto la tua minaccia di non scriverci più.

Riccardo Albini



LE PAGELLE DI ZZAPI

PRESENTAZIONE

Confezione, istruzioni cartacee e su video, cancellamento, opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA

Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO

Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITÀ

Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITÀ

Per quanto tempo riuscirà a prendere?

GLOBALE

E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I BOLLINI QUALITÀ DI ZZAPI

MEDAGLIA D'ORO

Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetela! Qualche volta potrebbero anche essere due.

GIOCO CALDO

I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% alla voce Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAPI un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

ACE II 34	Laurel and Hardy 36
Black Magic 18	Mega-Apocalypse (GC) 20
Bubble Bobble (MO) 14	Night on the Tiles 36
Deathwish III 24	Pirates 30
Deceptor 22	Re-bouncer (GC) 16
Evening Star 31	Red LED (GC) 32
Faery Tale 41	Star Paws (GC) 28
Football Fortunes (GC) 38	Street Sports Baseball 25
Game Over 19	The Guild of
Hysteria 23	Thieves (GC) 43
Kixstart II 25	The Living Daylights 40
Knight Orc 45	The Three Musketeers 44
Last Mission 27	The Tube 21

M.B. La quarta colonna indica il tipo di programma.
La quinta colonna indica la presenza delle istruzioni.
Questi sono alcuni dei titoli inclusi nel nostro catalogo.
Per ulteriori informazioni: 70 Monforte a LAGO, tel. (0277) 3081

SPEED KING konix



THE WORLD'S FIRST HIGH PERFORMANCE JOYSTICK.

L. 25.000

- * L'unico joystick **anatomico** con microswitch ad alta affidabilità.
- * Leggero e affidabile, per un gioco veloce.
- * Il joystick europeo più amato dagli americani.

ZZAPI! POSTA

Questo mese non abbiamo pubblicato neppure mezza pagella e qualche lettore comincerà a chiedersi se siamo normali o no. In effetti accettare una proposta come quella delle pagelle e poi non pubblicarne mi pare un pò scemo. D'altronde questa volta ho perso la "conta" e quindi le due pagline che erano rimaste a disposizione sono state usate in altro modo. Più grave è invece un'altra questione che riguarda una rubrica che di solito viene ospitata dall'ultima pagina della posta e che finalmente aveva conquistato uno spazio tutto suo: Videomatch. Dopo mesi d'assenza era pronta ad apparire quando tutti i dati sono passati a miglior vita. Ci vorrà un pò di tempo per recuperarli, ma voi recordmen del joystick non demordete! Prima di lasciarvi alla lettura della posta vorrei chiedere a Marco Spadini di mettersi in contatto telefonico con la redazione.

DALLA PRIMAPAGINA

Ho qui sotto gli occhi l'ultimo numero di ZZAPI made in Italy e il corrispettivo inglese, comprato l'8 agosto (lo stesso numero!) a Londra. Mentre leggevo e confrontavo mi sono venute in mente un bel pò di critiche e di appunti, da mandare al vostro indirizzo, affinché fossero (lo spero!) divulgati.

Già vi sento lamentarvi: eccome un altro! Credevamo di esserci spogliati, di esserci tolti dai piedi questi criticoni incontentabili, buoni a nulla, kusvii ecc.

E invece no! Bisogna che ogni tanto qualcuno smuova un pò le acque, altrimenti vi addormentate, vi adagiate sugli allori e pensate che tutto vada bene così com'è, che tanto nessuno protesta.

1) Ma dici! Ma avete dato un'occhiata al n° 15, dopo che è uscito dallo presse di stampa? A pag. 18, 19, 20, 22, 24, 26, 28 ecc. le recensioni o i commenti sono lasciati in sospeso! E già, ora che con la nuova metodologia "computenistica" sono diminuiti gli errori di ortografia, dovete inventarvi qualcos'altro.

2) Possibile che ZZAPI italiano sia solo una misera traduzione, e per di più enormemente ridotta (80 pagine contro 124) di quella inglese? Perfino la cosiddetta "parte italiana" e cioè i veri comandi di BMW, AR, DL, ecc. sono spesso traduzioni dell'inglese (credete di essere gli unici a conoscerlo?). Inoltre mettete in anteprima che sono uscite e recensite da altri già da secoli (vedi Star Wars o Zynaps) o che addirittura avete recensito voi stessi (vedi Game Over). Però in compenso da noi ZZAPI costa 3.500 Lire mentre in UK 2.200 (£1 sterlina).

3) Ma chi diavolo vuole prendere in giro Riccardo Albini con il suo ridicolo editoriale di Settembre? E' vero che i giochi scenderanno a L.12.000 quest'autunno, ma solo a causa del rispettivo calo a 6 sterline in UK, e non è certo stata una decisione presa a causa dell'arretratezza del mercato italiano, invaso dai pirati. Una copia L.10.000? Ma andiamo, chiunque con 6.000 lire in tasca può comprarsi in edicola una cassata con su fino a 10 giochi nuovissimi e spesso

anche con titolo originale e nome della casa produttrice sullo schermo d'apertura. Per non parlare poi degli acquisti fra privati (500 Lire o anche meno per un gioco, L. 12.000 sono ancora un prezzo enormemente esagerato per un gioco che 90 su 100 giochi per 2 ore e poi più. Sai che paura mi fanno le minacce di John Holder! Sono tutto un brivido!

Non vi mando nessuna pagella, perché mi sembra un'idia (totalmente idiota mentre quella del referendum non era male, solo che ZZAPI64 ne ha organizzato uno lui (risultato sul N°28). Naturalmente voi questo non lo potete mai fare, perché non volete aggiungere neanche una pagina a questa stinenzia rivista, tutta-pubblicità.

Ho ancora 2 o 3 cose che mi vengono in mente, ma sto pensando giusto in questo momento che tanto è inutile, questa lettera verrà cestinata come l'altra che vi ho scritto, perché ciò che ho scritto è tutto vero e difficilmente replicabile.

Se per caso però, aveste il legato di pubblicarla, non partite come sempre con l'idea di volervi giustificare a tutti i costi. Perché non essere obiettivi, una volta tanto, e dire già forse hai ragione, dopotutto per 3.500 anche se non sono un capitale si potrebbe ottenere qualcosa di più, potrete anche fare qualcosa per eliminare o almeno ridurre i difetti e le mancanze che vi ho fatto notare, in fondo, con spirito costruttivo. Qualcuno ha detto che conoscere i propri difetti è già un buon passo verso il miglioramento. Siete d'accordo? Oppure pensate che io non abbia il diritto di lamentarmi e di scrivervi ciò che penso (e ciò che vedo)? Se volete avere la bontà di rispondermi e di farmi sapere ciò che ne pensate, non ostante questa lettera, altrimenti evitate vinto voi. Non vi scriverò più, evitando perdita di tempo da entrambe le parti.

Affrada S.

Santo Numil Cosa t'è venuto in mente di innervosire il direttore! Da quando ha letto la tua è diventato intrattabile.

I PIRATI RISPONDONO

Sgoliando il numero 15 e leggendo la rubrica "la posta", tre una smantellata furiosa e un'altra, abbiamo notato la lettera nella quale un certo D.D.T. esprimeva le sue opinioni e proposito del "crackere" (si intendono i pirati, non i crackers commestibili).

Avete notato la firma: I.S.S. Hard & Soft???

Siamo un gruppo di pirati e chiamano subito le nostre posizioni, se non ci avete mai sentiti è perché abbiamo assunto da poco la denominazione I.S.S. (Independent Software Service). Intendiamoci, non siamo pirati come Pler e smici (anche se abbiamo chi ci tiene i contatti con loro) bensì abbiamo un "giro" differente per il quale non trattiamo il software all'ingrosso (se così si può dire) ma solo quello al dettaglio ovvero quei 60 titoli al mese più richiesti.

Abbiamo scritto per puntualizzare alcune delle osservazioni di D.D.T.

1° - La faccenda delle cartucce. Sappiamo tutti che esistono delle cartucce quali FREEZE FRAME, ISEPIC ecc. che facilitano il lavoro dei pirati, ma forse non sai che in parecchi casi la cartuccia non dà un "prodotto finito" bensì una serie di files che devono subire ancora parecchie modifiche. Non dimenticare inoltre che alcuni programmi molto elaborati fanno un test per rilevare la presenza eventuale di una cartuccia nella memory expansion port, caso nel quale vanno in blocco e costringono il pirata al (come hai detto tu) cracking diretto.

2° - Nessuno di noi pretende di passare per persona intelligentissima e tanto meno nessuno si pensa "riuscito". Come tu stesso dici, pirata può essere facile e divertente ma spesso anche impegnativo e non è sottovalutare (portami le Last Ninja versione aperta in 813 blocchi su cassetta e con opzione di trainer e caprai che cosa intendiamo).

3° - Come sarebbe a dire che i pirati non programmano????? Credi che in un caricatore con scrolling, musica e 24 sprites sullo schermo utilizzando una estensione a raster, non ci sia del lavoro?

E quel gran numero di demo e/o utilities programmate dai pirati dove le mettiamo? Ci sono stati anche dei giochi presentati dai pirati e creati mixando parti di quelli già esistenti con routines proprie. Per finire non dimenticare che molte riviste che pubblicano listati ne ricevono molti proprio dai pirati.

Se poi pretendi di vedere un pirata che vende un suo gioco all'Activision o alla Mastertronic, che intasca i diritti o che si batte per difendere il copyright del suo programma, non ti pare di volere troppo? Pretendiamoci che tutti i pirati diventassero onesti. Bello ma irrealizzabile, anche se (lo dico alla redazione) sono molto contento di quanto ho letto in Prime Pagine, cioè che alcune software houses hanno deciso di abbassare i prezzi. Chiude la lettera con i soliti e ormai banali complimenti alla rivista.

M.F. the best
to I.S.S. Hard & Soft

P.s. Per la redazione, una copia pirata costa molto meno di L.10000 anche perché pochissimi vendono software a programmi singoli.

La precisazione era d'obbligo e non abbiamo nessun problema a pubblicarla. Non dico che bisognerebbe fare un monumento alla I.S.S., ma devo ammettere che dal loro punto di vista i ragazzi hanno le idee chiare. D'altra parte le accuse di D.D.T. non sono del tutto infondate. Certo le considerazioni di chi fa il pirata di professione vanno sicuramente al di là della sola affermazione personale o di un, chiamiamolo così, narcisismo elettronico. Sta di fatto che un atteggiamento come quello descritto da D.D.T. non è del tutto estraneo alla realtà, e in questi anni ho avuto fin troppi esempi.

Vi è venuto il pistolotto di critica perché mi pare evidente che siete degli irriducibili e, convinto comunque che le verità siano dalla nostra parte, vi invito a riflettere sulle vostre azioni.

P.S. Perché ci fate i complimenti? Non lo sapete che questo scatolone le solite lettere che ci accusano di collusione col nemico?

SOFT MAIL

Devo informarvi di un fatto che purtroppo non mi è piaciuto per niente! Il servizio SOFT MAIL non funziona o perlomeno non vuole funzionare per i ragazzi del Sud (e più precisamente per i ragazzi delle Calabre). Ho inviato un ordine nei primi di Marzo e non mi è ancora arrivata la merce. Ne ho inviati altri due circa un mese fa, NIENTE!! E non invastivati una scusa come quella del ritardo della posta o della fine della merce. E dire che vi pensavo una rivista seria. Spero di sdogliarmi (ma molto difficilmente). Vorrei una spiegazione.

Angelo Trifilò, Diamante (CS)

Scusami se ho usato solo una parte della tua lettera, ma credo che questo fosse il tuo interrogativo più importante. In effetti ti sei sbagliato, me consoli, è un errore che fanno in molti. Come altri lettori non hai distinto le pubblicità della vera rivista, SOFT MAIL, è un servizio offerto dalla Lega, che funziona molto bene, e non da Zzap! Abbiamo segnalato il fatto, ma se vuoi essere più sicuro puoi telefonare allo 031/300174 dalle 14,30 alle 18,00.

COSA HA FATTO DI MALE GIANNI MORANDI?

Sull'esempio di G.E.D. abbiamo deciso di mandarvi le nostre inchieste: abbiamo intervistato 100 persone (non avevamo voglia di fare i calcoli) tra i 15 e i 18 anni d'età, tutti studenti.

La domanda sono rimaste praticamente invariate.

- 1) che computer hai?
- 2) preferisci giochi originali o copiat?
- 3) preferisci giochi arcade o adventure?
- 4) qual'è il tuo gioco preferito?

Alla prima domanda i risultati sono stati:

IBM 64	44%	IBM 16	6%
SPECTRUM	21%	VIC 20	5%
MSX	13%	ATARI/ST	9%
IBM 128	6%	AMIGA	2%

Nelle seconde domande i copiat hanno prevalso con:

COPIATI	63%	ORIGINALI	37%
ARCADE	81%	ADVENTURE	19%

In fine alla quarta e ultima domanda è risultato:

WORLD GAMES	11%
HEAD OVER HEELS	10%
ALIENS	9%
BARBARIAN	8%
WINTER GAMES	9%
GHOSTS'N'GOBLINS	8%
CHAMPIONSHIP FOOTBALL G.F.L.	8%
ARKANOID	8%

E con questo abbiamo concluso.

L.A.G.M.I., La Spezia

P.S. L.A.G.M.I. sta per Lega Anti Gianni Morandi Italiani.

Fosse stata una lega per l'eliminazione fisica di Andrew Braybrook, o per la distruzione dell'opera omnia di Julio Iglesias, avrei potuto capire, ma Gianni Morandi non me lo potete toccare! Ma vi ricordate "La fisarmonica", e "In ginocchio da te", oppure "La castagna sono buone"?

L'Amiga deve fare il C64?

Sono un ragazzo di 13 anni, possessore di un CBM 64 e di un fantastico Amiga.
Sono un vostro fedele lettore sin dal n°1 (lo ero anche di Videogiochi).
Sul numero 15 di Settembre a pag. 12 c'è una lettera di Marco Micozzi che chiede se esiste un 64 Simulator per l'Amiga. Ebbene caro Marco la risposta è: «vi tengo sulle spine eh?». Sì!!! Per la prima volta avrete sbagliato (ah, ah, ah, ghigno satanico). Sul numero di luglio della rivista italiana Commodore Gazette, c'era un servizio speciale sul COMDEX di Atlanta. Qui si diceva che la Software Insigni Systems ha pubblicizzato il proprio emulatore del CBM 64 per Amiga. E' una combinazione di hardware e di software; l'hardware si collega alla porta parallela e fornisce una porta seriale a 6 pin DIN come quella del 64. E' possibile collegare a questa porta un drive 1541 e con questo caricare e far funzionare qualsiasi programma per il C64. Chi lo ha visto assicura (coerentemente con la casa produttrice) che è in grado di far girare tutto il software del C64, inclusi programmi in linguaggio macchina, PEEK e POKE, turbo loader e perfino GEOS! Negli USA l'ingresso sul mercato è previsto per la fine di Settembre. Per chi volesse maggiori informazioni questo è l'indirizzo della casa produttrice: SOFTWARE INSIGHT SYSTEMS
122 PROSPECT HILL ROAD
EAST WINDSOR, CT 06088 USA.
E non è tutto: pare che siano molti i produttori statunitensi che abbiano annunciato la prossima presentazione sul mercato del C64 Emulator per Amiga. Per prima domanda: il gioco "Defender of the Crown" per Amiga è nettamente migliore di quello per C64 (li ho visti tutti e due). Perché la recensione per il C64 ha i voti della Pagella (esclusa la grafica) più alti?
Giulio Pizzini, Roma

Ti ringrazio per la gentilezza, riguardo al primo errore. Fosse così! A me rimane qualche dubbio però. Che senso ha un emulatore di C64 per Amiga? Posso capire un MS-DOS o un MAC Emulator, che danno la possibilità di accedere ad una serie di programmi professionali, ma utilizzare l'Amiga per far girare il Geos mi pare uno spreco. Tantopiù che una combinazione che comprenda dell'hardware non potrà costare certo due lire. E allora non è più conveniente far girare al C64 il C64 e all'Amiga, l'Amiga?

Sulle valutazioni di DOTS, anche se qualcuno sostiene che siamo 16 miliardi non siamo ancora arrivati al punto di non riconoscere che una conversione di questa qualità da un 68000 a un povero 8 bit richieda un lavoro non da poco e meriti una valutazione migliore.

GIARDINAGGIO

Non potreste cambiare mano alla rivista oppure dargli un sottotitolo, perché ogni volta che chiedo al mio giornale se è uscito ZZAPI, lui mi risponde che non c'è ancora, però ha anche altre riviste di giardinaggio, ad esempio Giardinia.

Silvano Nicol, Roma

E' la storia della nostra vita, figurati che quando abbiamo proposto al la RAI una trasmissione sui videogiochi con la stessa testatina del giornale ci hanno risposto che non gli interessava perché avevamo detto "Linee Verde" e di un altro programma per angolotti non se ne facevano niente. Cosa vuoi farci, deve pur esserci qualche compreso in circolazione! Comunque se avessi qualche proposta da farci è ben accetta, ricordati però che Parità e Giardini già esiste.

QUINTA COLONNA

Sono un "giovane" di 17 anni ben compiuti e vi seguo dal primo numero (che frase infazionata questo, eh!). La mia infanzia è quella di esprimere un sereno parere sul vostro operato. Ritengo di conoscere bene il mercato italiano e quello inglese, dunque mi trovo in condizione di poter dire la mia opinione con una certa documentazione di causa. Capisco profondamente che sono inconcepibili lettere che dicono più o meno "Siete una bella rivista, complimenti per la trasmissione, però se non mettete le fotografie del Commodore 64 per ogni gioco in formato 100*50 non vi compro più!". E via di questa giusa. A me sembra un po' troppo chiaro che Zzapi si debba riservare il diritto di pubblicare la foto di ciò che esamina: se è Spectrum allora foto Spectrum, se è Commodore, Commodore, se è MSX, foto per MSX. Vi è pertanto chiara la mia gratitudine per avere interrotto la polemica Spectrum Commodore nella maniera più logica, ossia affermando la nuova superiorità del 16 bit. Un'altra considerazione: perché lodare Zzapi? Molte lo fanno, ma scommetto che forse non ne sanno il perché, specie quando sento "Non c'è da paragonare nulla con Video Giochi! Io, come dicevo conosco il mercato inglese, allora sento di poter dire che Zzapi ha fortuna anche perché specchia l'impaginazione, lo styling della più ameni rivista del settore quali Crash, Sinclair User, Commodore User... Capito il concetto? Oltre a Zzapi non c'è in Italia un competitor di questa rivista così aggiornata. Ecco perché è inutile dire "Siete delle bestie perché avete recensito Park Patrol con cui giocavo. Solo se è nell'antica Atene, 2000 anni fa!". Un gioco va recensito non solo se è nuovo, ma anche se costituisce un classico. Mi fanno ancora più pena quelli che dicono che l'indirizzo della redazione di Zzapi è troppo simile a quello della SIPE. Ma stiamo scherzando? però se di fronte alla Basilica di S. Pietro ci fosse una software house privata, allora la Basilica sarebbe pure pirata? Basta la vicinanza per decretare un'accusa che a me pare fatta da un qualunquismo strabico con il joystick nei pantaloni?

Veniamo poi alla questione dei giudizi sul software. Ma chi è quel bravo ragazzo che ha detto "Ho comprato il gioco XXX, ma ho vomitato tutto quello che avevo mangiato sin dal canone di Natale perché il giudizio che gli avete dato è totalmente sbagliato"? Mi piacerebbe vedere la faccenda di sto gancio. I labini dicevano "Errare humanum est". Forse che il giudizio di un recensore è oro colato? E' solo una buona indicazione, talvolta anche ironica che va ascoltata. Se avete in testa un cervello e non un paddle capitate che i gusti sono personali e che solo un critico compra il diversivo XXX perché la pubblicità in TV dice che meglio più assai non ce n'è!!

E' inutile di lamentarsi per la copertina!! Forse che Zzapi ha un pubblico di esteti che trovano noialte l'accoppiamento cromatico tra la scritta Videogiochi in verticale e i colori di fondo? Siete sicuri che il buon senso vi suggerirebbe di sopprimere uno o più colori così piccoli?

Il mio parere adesso lo avete sotto gli occhi, Zzapi non ha rivali per i motivi che vi ho detto, e cioè che mancano in Italia le riviste nel senso della parola (per quanto riguarda il software). Guardatevi intorno e pensate fino a 10 prima di prendere la penna in mano e dire: "Fate schifo! La copertina somma colori primari caldi e dei derivati dei colori freddi che sbanzano l'equilibrio architettonico delle pagine". D'accordo??

Alessio Ajovallati, Palermo

Se passi da Milano, vieni e trovaci, un cappuccino con il cornetto di ringraziamento non te lo leva nessuno.

Perché non ci spedite ogni tanto una lettera di due righe, massimo tra che non abbia bisogno di risposta? Almeno non rimarrà sempre questo spazietto maledetto che non riusciamo mai a riempire.

**A SOLE 285.000 LIRE, IVA COMPRESA
IL DISK DRIVE PER IL TUO COMMODORE 64/128***
* DRIVE 1571 COMPATIBILE A SOLE 395.000 LIRE, IVA COMPRESA

- 1) COMPATIBILE AL 100%, stesso DOS (Disk Operating System) del Commodore
- 2) Costruzione SLIM LINE con alimentatore esterno compreso nel prezzo
- 3) DOPPIO connettore seriale per collegare un altro Drive o/o una stampante
- 4) Robusto mobile in metallo schermato antisturbo
- 5) GARANZIA totale (12 mesi, comprensiva di ricambi e mano d'opera)
- 6) Dettagliato libretto d'ISTRUZIONI in italiano con molti programmi in BASIC ed esempi d'uso
- 7) DEVIATORE esterno per cambiare via Hardware il numero della periferica
- 8) DISCHETTO omaggio con programmi e copiatori TURBO per trasferire su disco i programmi su cassetta



GRATIS!

ad ogni acquirente, la famosa
EXPRESS SYSTEM della **MASTERTRONIC**
(valore L. 35.000) la miglior cartuccia per velocizzare
fino a 5 volte il caricamento dei programmi da disco.
La cartuccia si inserisce nella porta di espansione del 64/128
e NON le decede le garanzie del tuo computer

**CIRCE
ELECTRONICS**

Rapide spedizioni in tutta ITALIA, con pagamento contrassegno al postino + Lire 15.000 quale contributo spese di spedizione.
Nessun addebito di spese a chi allega all'ordine un assegno non trasferibile o un vaglia postale intestati alla
CIRCE Electronics, Srl - Via Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR) - Tel. (045) 71.51.043
Per ricevere il catalogo HARDWARE, inviare L. 1000 in francobollo.

**Per non sbagliare il colpo
scegli il joystick giusto.**

**ERGONOMICO. ANTIURTO, SICURO,
CON COMANDI LAMELLARI IN ORO
24 CARATI PER UN'IMMEDIATA
RISPOSTA SUL VIDEO O CON MICRO-
INTERRUTTORI**

NEW

**A COLPO
SICURO**

GoldSHOT™

Un gioiello per il tuo computer
prodotto da BREMBOTECNICA

Via M. Libertà 20 - 20090 SEGRATE (MI) - Tel. 02/2131941 (r.a.)
Tx. 313576 RACOM I - Fax. 02/2138471



**CERCASI
AGENTI E
RIVENDITORI
REGIONALI**



BUBBLE BOBBLE

Firebird, cassetta L. 12.000, disco L. 18.000, solo joystick. Per C64, Spectrum.

• Una strabiliante conversione del surreale gioco della Taito



Questo è l'inizio di un viaggio fantastico! Esploriamo le caverne dei mostri. Inizia così una strane e surreale avventura attraverso 100 caverne popolate da brontosauri spinta-bolle, orribili nemici, frutta esotica, stupendi regali e una vasta assortimento di oggetti utili. Ciascuno schermo pieno di piattaforme rappresenta una caverna e per passare a quella successiva bisogna ripulire tutto lo schermo.

All'inizio si decide se giocare in una o due persone. Un secondo giocatore può unirsi al gioco in qualunque momento anche se scegliete l'opzione a un giocatore. Appena premuto il pulsante i due brontosauri appaiono in basso a sinistra e a destra dello schermo.

Subito dopo gli ostili cavernicoli cominciano a correre qua e là per le piattaforme. Sono mortali al tocco e bisogna evitarli ad ogni costo. L'unica arma di difesa sono le bolle che i Brontosauri sputano quando si preme il pulsante di fuoco. Una bolla viaggia orizzontalmente per una breve distanza prima di fluire verso l'alto e qualunque creatura si trovi sul suo cammino orizzontale viene intrappolata e resa impotente. E ora che inizia il divertimento: se il brontosaurino salta e prende le bolle con la testa cornuta, le creature che si trovano nelle bolle rimbalzano per lo schermo e si trasformano in banana che raccolte fanno guadagnare punti extra. Le bolle si ammassano verso l'alto e così si può far scoppiare una nuvola di bolle in una sola volta col risultato di ottenere tutti diversi che valgono più punti.

La cupidigia può essere però cattiva: consiglia: se un sauro aspetta troppo a lungo che le bolle si ammassino le creature possono scappare. I loro continui movimenti indisciplinati infatti le pareti della bolla e dopo circa 15 secondi

escono fuori. Un fuggiasco è proprio brutto da vedere: tutto rosso e incavolato, corre per lo schermo coi denti affilati in cerca del brontosaurino responsabile della sua prigionia.

Un altro pericolo che appare quando uno schermo non viene ripulito velocemente è il temibile Barone von Blubba. Se non distruggete velocemente tutte le creature spunta questo mostro indistruttibile per snidare l'eroico brontosaurino e dargli il colpo di grazia.

Le bolle fluttuano dal basso verso l'alto. Alcune di queste sono piene d'acqua e, quando vengono colpite, il liquido esce e inonda lo schermo facendo piazza pulita di qualunque creatura incontri sul suo cammino. Altre bolle contengono invece delle lettere: se si

comprime la parola EXTEND si vince una vita extra. In alcuni schermi si possono far scoppiare delle bolle luminose che lanciano delle saette elettriche mortali.

Casualmente appaiono dei bonus che danno punti extra e donano le coppie preistoriche di speciali brontopoten, i Domatori, ad esempio, conferiscono super-velocità, mentre una Lampada può dare o una maggiore capacità produttiva di bolle o maggiori rapidità di sparo. Alle volte un oggetto provoca strane reazioni: quali riempire lo schermo d'acqua, ammazzare tutti i cavernicoli, causare un'enorme esplosione o lanciare saette per lo schermo. In qualche rara occasione raccogliendo un oggetto spariscono tutti i nemici e lo schermo si riempie di altri oggetti che, raccolti entro 20 secondi, danno un bonus di 100.000 punti.

Mano a mano che i brontosauri progrediscono di livello, incontrerete ogni genere di creatura.

I primi livelli sono abitati da stupidi della festa quadrata mentre negli schermi successivi vi incontrerete fantasmi lancia sassi, pesci

Un rivoletto d'acqua fluisce nel buco: per fortuna trascina con sé un cattivo.



Uno degli schermi più infidi di questa eccellente conversione di Bubble Bobble.

Prima di giocare la versione per 64 avevo visto solo una volta l'originale, quindi non ho pregiudizi né in un senso né nell'altro rispetto alla qualità della conversione. Il gioco è tecnicamente ben fatto, con una marea di cose che schizzano per lo schermo e una grafica molto bella: arricchita di molti elementi "carini" e di una marea di personaggi. Ma è l'azione di gioco che è esattamente veramente: è incredibilmente stimolante. Se lo compilate di sabato potete dire addio al vostro weekend! Avendo visto quasi tutti i 100 schermi (in ufficio avevamo una versione truccata) posso dire tranquillamente che ne avrete per un bel po'. Giocate da soli o meglio con amici ma... giocatelo! È uno dei più bei platform game di ogni tempo se non il più bello!





Se non le fate scoppiare in fretta le bolle cattive si romperanno, diventeranno rosa e si infuriranno



Al momento Bubble Bobble è il mio arcade preferito a devo confessare che aspettavo questa conversazione con un po' di trappolazione. Dopotutto, la conversazione non quasi sempre una pallide e besterda imitazione dell'originale. Immaginate la mia sorpresa quando la conversazione della Firebird è risultata essere una delle migliori viste su Commodore. Sono presenti tutti gli elementi dai 100 schermi della versione arcade e la grafica, la musica e l'azione di gioco non potevano essere più fedeli di così. L'azione è follemente straripante e, da quando è arrivato in ulicio, l'ho giocato in continuazione. C'è moltissimo spessore e tantissimi elementi differenti, come trovare i mega-bonus o lo schermo segreto. Bubble Bobble è semplicemente superb: un'licenza irrefutabile che non dovete perdere per nessuna ragione.



volanti, ippocoteni, molle, folletti e "space invaders" finto assill

Quando raggiungete il 100° schermo, appare il capo dei cavernicoli dovete colpirlo molte, molte volte con le bolle se volete calare definitivamente il sipario sul gioco. Infine, c'è uno schermo segreto che appare quando raccoglierete la frulla in una determinata sequenza. Riuscirete a trovarlo?

Lo schermo finale: fate attenzione all'attacco dell'enorme (ma molto carno) cavernicolo



PRESENTAZIONE 92%

Modo per uniduo giocatori, schermo segreto e buona presentazione su schermo.

GRAFICA 84%

Molto 'catina', con sprite molto dettagliati e tutto rifinito con un ottimo uso dei colori

SONORO 87%

Una divertente colonna sonora accompagna il gioco, proprio come nel gioco arcade

APPETIBILITÀ 97%

Altro istantaneamente e a cascata

LONGEVITÀ 91%

100 schermi di azione coinvolgente piena di spessore

GLOBALE 97%

Una superlativa conversione che mantiene tutto il divertimento dell'originale



TEST

"Gioco Caldo"

RE-BOUNDER

Gremlin Graphica, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera. Per C64.

L'effervescente pallina da tennis delle Gremlin ritorna per salvare il mondo.

Bounder è tornato! Quel delizioso lagottilino di felino rimbalzante è tornato a oltrivire le sue buffonate volanti su una serie di piattaforme che fluttuano sopra il mondo. Questi percorsi aerei sono sotto il controllo del dispostico Overlord a il compito della nostra eroica pallina da tennis è ancora una volta quello di liberarli dal suo controllo. L'azione è vista dall'alto e la saltellante pallina rimbalza ovunque il paesaggio lo consenta. Se nel saltar giù mancata una piattaforma semovente o un pezzo di macchinario, Bounder si schianterà al suolo perdendo, così, una delle sue cinque vite.

La missione inizia col passaggio che scolla da sinistra a destra. Gli alieni attaccano immediatamente e il loro fuoco riduce la pressione di Bounder, rappresentata dalla laterale barra che si restringe. Bounder ha una riserva illimitata di palline da lanciare contro i nemici, ma l'efficacia del colpo dipende dalla pressione delle barre. Di tanto in tanto si incontra

una stazione di pompaggio che, se toccata, consente al giocatore, dimenando furiosamente il joystick, di aumentare la pressione di Bounder. Dopo cinque secondi la ricerca continua.

Alcune piattaforme sono contrassegnate da punti esclamativi o interrogativi che, se ci si salta sopra, danno un bonus misterioso: alcuni quadrati si sgretolano o spariscono, altri innestano una mortale reazione. Pozze di lava, ventilatori e muri rappresentano altri difficili ostacoli da superare.

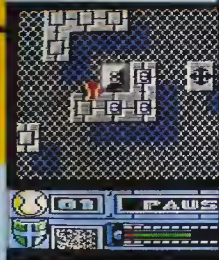
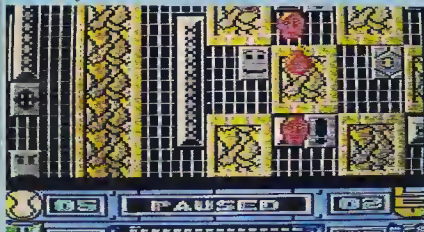


Ci vogliono solo pochi minuti perché Re-Bounder vi attiri irresistibilmente e una volta che vi ha accoppiato è molto difficile staccarsi dal joystick. La grafica è incredibile, con superbi effetti di basso rilievo e uno scrolling perimetlico molto fluido. Il sonoro è l'unico cosa che lascia un po' a desiderare: all'inizio il movimento sembra piacevole ma poi diventa subito noioso. Anche gli effetti sono debolucci ma le stupende esplosioni di globo ripaga ampiamente di questa leggera caduta. Il gioco originale è un classico e sembra che Re-Bounder ne seguirà le orme.

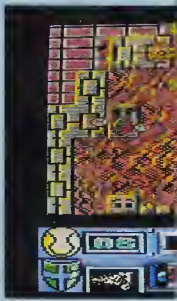


La vite di Bounder è piena di alti e bassi: soprattutto quando deve sbarazzarsi di un elusivo Guardiano.

Sfuggire agli scagnozzi dell'Overlord non è impresa facile per Bounder anche se ora può armarsi di rotolanti armi magiche.

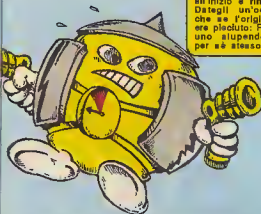


Rimbalzando qui e là tra le splendide piattaforme paralleliche.

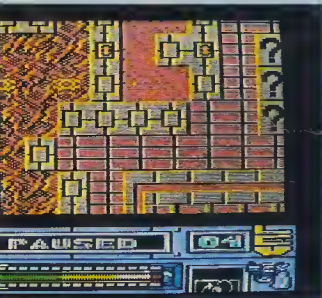




Prendete tutta la giocabilità e appetibilità di Bouncer, aggiungete della grafica eccezionale, un po' di azione, più armi e maggiore potenza di fuoco, livelli e scorrimento multi-direzionale, una serie di enigmi (per non perdere della ingannevole cartografia)... cosa dà? Re-Bounder! C'è tutto il sapore del gioco originale ma gli elementi aggiunti e la migliore azione di gioco danno veramente qualcosa in più. Al punto che dopo averlo giocato per secoli, il gioco riserva ancora sorprese. L'unica nota è dover finire la missione perché si è raggiunto un vicolo cieco; ma anche questo vi obbliga a ritornare all'inizio e rinfrescare. Dategli un'occhiata anche se l'originale non vi era piaciuto: Re-Bounder è uno stupendo gioco di per sé stesso.



Un Bouncer corazzato si dimostra un valido avversario per gli scongiosti dell'Overlord



Lungo la strada incontrerete armi e munizioni extra sotto forma di monete rosse: quando le toccate vengono prese e aggiunte alla dotazione di Bouncer. Le armi supplementari sono indispensabili per vincere perché i nemici dei livelli successivi diventano sempre più insidiosi e difficili da distruggere. Potete trovare anche sadici 'smart bomb' che vanno usate contro l'Overlord. A intervalli regolari appaiono delle giunture, lo 'scrolling' dello schermo si ferma e appare un'enorme Guardia che vi attacca.



rabbiamente una grandine di colpi rinfrescherà la minaccia e il nostro rotondo eroe potrà continuare la sua avventura seguendo la traccia lampeggiante che indica i possibili percorsi. Il viaggio continua scorrendo all'indietro o verticalmente, a seconda della direzione scelta.

C'è una sola strada che porta dall'Overlord e se scegliete la strada sbagliata e finite in un vicolo cieco la missione termina. E' quindi utile, oltre ad avere una buona abilità manuale, farsi una mappa e memorizzare il percorso.

E' di nuovo tempo di 'seguirli', ma per lo meno questo è meglio dell'originale. Re-Bounder riprende il tema di Bouncer e lo migliora... e lo migliora ancora. L'azione di gioco è migliore, la grafica è migliore, gli effetti sono migliori, il paralascio è incredibile e la musica è... beh, quello su cinque non è male. Lo schermo che scorre in tutte e quattro le direzioni è un'ottima idea e dà veramente una nuova dimensione al gioco. Re-Bounder è riuscito a mantenere la giocabilità del suo predecessore ma è molto più flessibile, e dovrebbe attirare l'attenzione molto più a lungo di quanto Bouncer abbia mai fatto.

PRESENTAZIONE 62%

Nel complesso ben presentato, compreso un bello schermo dai titoli. Lo 'spocchoso' messaggio che scorre è però un po' inutile.

GRAFICA 93%

Superbi effetti parallax, bellissimi spriti e meravigliosi colori.

SONORO 70%

Mediocre colonna sonora di Daplich abbinata ad effetti mediocri.

APPETIBILITA' 89%

Tremendamente attraente fin dall'inizio anche se si muore sempre troppo presto.

LONGEVITA' 87%

La prolusione di elementi nuovi e variegati dovrebbe farvi saltellare e gironzolare per settimane.

GLOBALE 90%

Un seguito brillante e un superbo gioco di per sé stesso.

BLACK MAGIC

US Gold, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64.

E' ormai troppo tempo che il reame di Mergold vive sotto il dominio del diabolico Mago Zehgrin. Demoni orripilanti vagano per le strade della città mentre i cittadini onesti si rintanano in casa, paurosi di avventurarsi all'esterno. Per fortuna c'è un eroe, un apprendista stregone che vuole deporre Zehgrin e bandirlo da Mergold: quest'eroe sei tu. Per

portare a termine l'impresa dovrai trovare i sei occhi magici del buon Re Anakar e metterli al loro posto in una grande statua di pietra sappellite nelle profondità delle caverne di Mergold. Gli occhi sono disseminati per il reame, quindi la loro ricerca non sarà semplice. L'avventura si svolge in un ampio territorio a piattaforma che scorre orizzontalmente. Il vostro eroe inizia la missione nell'angolo superiore sinistro della mappa e, per trovare gli occhi, deve esplorare la superficie del pianeta e l'immenso complesso sotterraneo.

Durante la ricerca gli sconfiggerai di Zehgrin, demoni, pipistrelli, orche, fantasmi, mostri giganti a piante sputalucce - non vi denno tregua. Se vi toccano (o vi sputano addosso)



Anche se sembra essere stato disegnato da un branco di scimpanzé, il

gioco è giocabilissimo, a malapena un gioco di ruolo a un arcade adventure. C'è appassione sufficiente a soddisfare gran parte degli aspiranti cavericoli e siccome il progredire dipende molto dagli oggetti raccolti e dalla efficienza con cui vi distacca dai vostri avversari, ogni partita fa abbastanza presto a sé. Se siete un avventuriero disadorno di un po' d'azione, con Black Magic andate sul sicuro.

Se vedrete ridursi lo stato di salute dell'eroe, rappresentato da una barra decreascente.

Ma non tutte le speranze sono perdute: per aumentare le probabilità

Un enorme demone delle paludi sorge dall'acqua.



Il vecchio proverbio "l'abito non fa il monaco" in questo caso è molto

appropriato: all'inizio Black Magic sembra proprio una vera schifezza. Gli spriti sono da inetti a i fondelli non valgono niente; anche il sonoro è orrendo, con solo qualche grossolano effetto nella speranza di creare un'atmosfera. Ma Black Magic è molto giocabile a lancio: una sfida piacevole e stimolante che dovrebbe darvi gratta-gratta a divertirsi per un bel po' anche al più esperto avventuriero. Progredire di livello è impegnativo e per raccogliere i sei occhi bisogna proprio sudare. L'ho giocato a lungo e ne ho apprezzato in pieno ogni momento: se siete un avventuriero appassionato succederà anche a voi.

Commerciare con i troll rischia di essere un affare a senso unico.



di sopravvivenza si possono raccogliere cibo e frecce. Potete trovare anche degli incantesimi da usare nei casi di estrema difficoltà. Quando la missione inizia, il nostro eroe è un semplice apprendista e può solo lanciare due tipi di incantesimi: uno chiamato 'blink' per teletrasportarsi a 'vanish' che lo rende temporaneamente invisibile. Mano a mano che si uccidono le creature maligne e si raccolgono occhi e oggetti si guadagnano punti-esperienza. Quando si sono raccolti 3000 punti-esperienza l'eroe passa al livello di Mago ed è in grado di congelare l'acqua e qualunque creatura si trovi sul suo cammino. Poi viene il livello di Stregone, capace di evocare fuoco, energia, cibo e frecce e infine il livello di Necromante, in cui paura e fulmini vengono aggiunti al già fornito armamentario. Raggiunto questo stato, e raccolti tutti i sei occhi, si può correre alla statua e sconfiggerla finalmente Zehgrin: ma non è impresa facile.



Giocando questo gioco mi veniva in mente Ghost 'n' Goblins della Cap

com, soprattutto per lo stile del fondello. L'azione di gioco è abbastanza trascinante e non si può resistere alla voglia di trovare tutti a sei gli occhi. Il posto è pieno di creature ostili e, alla volta, i nemici sono così numerosi che non ci sono neanche sufficienti per farli a bade tutti! Black Magic è un valace appuntamento a vala pena di darvi un'occhiata.

PRESENTAZIONE 71%

Niente schermo dei titoli o opzioni ma ragionata impaginazione dello schermo di gioco.

GRAFICA 54%

Niente di speciale: i fondelli e gli spriti sono strettamente funzionali.

SONORO 50%

Solo dei ragionevoli effetti sonori.

APPETIBILITÀ 82%

Esplorare dà subito soddisfazione.

LONGEVITÀ 83%

C'è di che intrattenere un avido avventuriero per un po'.

GLOBALE 77%

Anche se la grafica e il sonoro sono brutti, è un arcade adventure piacevole e stimolante.

GAME OVER

Immagine, cassette L. 18.000. solo joy-stick.
Per C64 Spectrum MSX Amstrad.

Arkos, luogotenente del potente esercito della Regina Gremia, non sopporta più la crescente cupidigia o crudeltà del suo monarca, ed ha giurato di detronizzarla.

Partendo dalle segrete del pianeta Prison, Arkos deve correre e saltare, da sinistra a destra, attraverso 20 schermi pieni di pericoli. Dagli osensori lo portano ai livelli superiori e a volte gli consentono di spostare alla successiva parte del paesaggio delle pietre per gua-

dare. Arkos può gettarci da un ascensore intanto che c'è dalla terra a fermare la caduta. Se invece cade nel vuoto perde uno delle sue tre vite.

Le segrete sono tutt'altra che debilitate e qualche secondo dopo l'inizio della missione l'Ana si riempie di Robot Guardiani volanti che sparano contro il rinnegato. Ciascun colpo mandato a segno dai nemici fa perdere energia, visualizzata in basso da una barra che si restringe.

Per proteggersi, il guerriero ha con sé 20 bombe o mano e una mitra con capacità di fuoco illimitata. Premendo rapidamente il pulsante di fuoco si attiva il mitra, mentre tenendolo premuto si lancia una bomba.



Arkos si dà alla fuga per evitare di essere colpito da un velivolo nemico.

Prograddendo, Arkos incontra barili bianchi a rossi. Una volta distrutti (da tre colpi di mitra) questi rivelano una sorpresa che viene raccolta toccandola. Le sorprese includono bombe extra, cuon d'energia e campi di larzo che proteggono il limitatamente dal fuoco nemico. A volte appare una mina che, se raccolta, fa saltare in ona il nostro eroe. Dopo le segrete è la volta di una polude melmosa, da dove emergono mostriciattoli verdi. So superate la polude è arrivata allo schermo 11, apparirà un mostro mangia-fango che vi bloccherà la strada. Copenendo 40 volte lo cancellerete dalla faccia del pianeta, ma dovete essere veloci se non vorrete essere voi a fare una brutta fine.



Ancora una volta vi avventurate dove nessuno è mai stato per ucciderla, messeraro a cose simili. Game Over non è proprio una novità, ma ha una certa irrisistibilità che vi spinge a giocare per almeno un po'. Il modo di controllo è lento, di conseguenza il gioco è difficile a frustrante, ma l'azione resta altrettanto irrisistibile. La musica del titolo è stupenda, ma gli effetti sonori del gioco sono scialbi. Ci sono un mucchio di giochi così, quindi accigliate con giudizio.

PRESENTAZIONE 78%

Nei complessi competenti. Istruzioni ben documentate.

GRAFICA 71%

Sprite simili-Lago, me fondali scorsi.

SONORO 92%

Ottimo motivo dei titoli (completo di effetti campionati). Gli effetti sonori del gioco sono però miseri.

APPETIBILITÀ 63%

Il modo di controllo è molto confusionario, ciò nonostante il gioco è irresistibile.

LONGEVITÀ 66%

Un mucchio di azione se siete intenzionati a giocare.

GLOBALE 68%

Un gioco di esplorazione/spara-e-fuggi impegnativo ma piuttosto frustrante.



Se vi ricordate quando parlavo dell'altro titolo Immagina, Army Movas, diciamo che era un buon gioco ma un po' troppo difficile. Bah, ci siamo di nuovo... Game Over è bello da vedere e ottimo da ascoltare (c'è una stupenda colonna sonora di Gelwey), me è una schiavità da giocare. C'è un sacco d'azione, ma si muore anche un sacco di volte e ancora una volta dovuta tornare all'inizio di ogni livello quando morite. E questo è fastidioso in qualunque gioco. Game Over è impognativo, ma troppo frustrante per essere considerato un acquisto essenziale.



Giocando a Game Over ho pensato che è molto simile a Exolon della Hewson. In entrambi figura un personaggio che deve combattere in diversi schermi per raggiungere un dato obiettivo. Ad ogni modo, in questo gioco il personaggio è lento nel rispondere al joystick ed ha un modo di saltare un po' atarico: rendendo così difficile il salto da una piattaforma all'altra. Peggio ancora, c'è un bug che in alcune situazioni fa cadere Arkos, facendogli attraversare il pavimento. Sa questi difetti sono inopportuni, l'azione rimane irresistibile a si è stimolati dalle voglie di finire. La musica del titolo merita una menzione, ma non c'è altro di eccezionale da giustificare l'alto prezzo. Prendere o lasciare.



TEST

"Gioco"
"Caldo"

MEGA-APOCALYPSE

Martech, cassetta L. 12.000, disco L. 18.000, solo joystick.
Per C64/128.

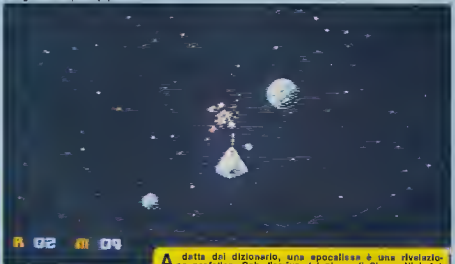
• L'incredibile seguilo di Crazy Comets

Spazio, l'ultima frontiera. Questi sono i viaggi di un manico intenzionato a distruggere buona parte dell'Universo. La vostra missione è semplice: arrivare dove nessun uomo è mai arrivato per scoprire nuovi mondi e civiltà e noduri a pezzettini.

Uno o due giocatori possono partecipare a questo gioco distruggendo mondi alla guida di un'astronave deltoide moderatamente equipaggiata. All'inizio di un'ondata di attacco si può raccogliere e aggiungere automaticamente alla astronave dell'equipaggiamento extra, tra cui missili, motori di rotazione, extra velocità, scudi e vite extra. Dovete però fare attenzione perché delle piccole comete possono abitare questo spazio di macerie spaziali e la collisione con uno di questi corpi celesti è letale. Sicuri della protezione delle vostre armi mortali, cominciate la missione. Il vorticoso campo stellare "vomita" lune e pianeti contro l'astronave. I laser di bordo possono spazzar via i piccoli corpi ce-

lesti, ma se non distruggete in fretta le lune, queste si possono trasformare, crescendo di dimensioni, in Mega Krypton e quindi in Mega Krypton, che sono molto più difficili da eliminare. Dopo un bel po' di colpi, questi enormi corpi stellari cominciano ad emettere bagliori e impazziscono, gettandosi a super velocità contro la vostra astronave. Se avete raccolto dei missili, questi colpiranno automaticamente la luna quando questa avrà raggiunto l'apice della sua attività, altrimenti per sopravvivere dovrete mettere in mostra tutta la vostra abilità di pilota.

Arrivati alla fine di un livello potrete venir "premiati" da un Mega Xotopian, un pianeta gigante il cui obiettivo è la distruzione della vostra astronave. Questi pianeti si allontanano allo stesso modo dei Mega Krypton, ma hanno un movimento orbitale ancora più agitato e ci vogliono molti più colpi per finirli.



Simon Nichol ha fatto un ottimo lavoro di aggiornamento di Crazy Comets, aggiungendo degli extra e migliorandone la giocabilità, anche se può sembrare impossibile. La musica e il parlato sono da sottolineare poiché aggiungono una nuova dimensione alla eccitazione generata da grafica e giocabilità. Questo è uno dei giochi più frenetici che abbia mai giocato: anche l'aggiunta di un altro giocatore non è stata gran che nell'opera di distruzione dai pianeti. Mega-Apocalypse è uno dei pochi giochi che mi ha spinto ad allenarmi per migliorare sempre di più...e non ci può essere migliore raccomandazione.



A detta del dizionario, una apocalisse è una rivelazione profetica. Beh, l'arrivo del gioco di Simon Nichol è stato profetizzato da mesi a giocare è veramente una esperienza illuminante! Mega-Apocalypse è uno sparatutto ad alta tensione, con un'azione di gioco rapida e caotica come raramente si è visto sul C64. Nichol ha fatto un ottimo lavoro e i conseguenti tecnici di questo gioco sono così ben implementati che quasi si danno per scontati. Il campo stellare rotante è stupendo e il "modo stellare per i grandi" è una gioia da guardare. La musica, il parlato e gli effetti sonori hanno anch'essi grossa importanza, specialmente gli ultimi due elementi, che sono eccellenti e creano veramente un'atmosfera spaziale. Se qualche proprietario di Crazy Comets si chiede se valga la pena acquistare Mega-Apocalypse la risposta è che questo gioco è di una classe tutta sua e conlana così tante innovazioni da giustificare l'acquisto.



TEST

THE TUBE

Quicksilver, cassetta L. 12.000, joystick e tastiera, per C64 e Spectrum.

Siete pronti per andare fuori dai testi! Mega-Apocalypse è uno dei più frenetici e colorati spara-e-luggi in circolazione. Simon Hubbard ha preso l'idea base di Crazy Comets e ne ha migliorata immensamente la giocabilità, le grafiche e il sonoro. I nuovi aspetti dal gioco includono elementi che al possono raccogliere a egglungera alla astronave prima di ogni ondata, come la rotazione dell'astronave, i missili a ritorsione calorica a l'astrale velocità. C'è anche un modo simultaneo per due giocatori a una nuova e gi-gantesca megacometa che schizza per lo schermo a velocità incredibile. Il campo stellare rotante che fa da fondo al gioco e i pianeti sono animati in modo stupendo. Gli effetti sonori e il parlato campionario sono incredibilmente puliti e non interferiscono per nulla con l'ottima colonna sonora di Rob Hubbard. Mega-Apocalypse è uno spara-e-luggi per eccellenza: non parlatelo.

Mega-Apocalypse può essere giocato da due giocatori contemporaneamente, cioè le astronavi appaiono sullo schermo allo stesso tempo, mentre entrambi i punteggi vengono visualizzati sullo schermo.

Se ad un certo punto lo smantellamento del joystick diventa eccessivo per i vostri gusti, potete sempre rilassarvi guardando il "modo stellare" che riprende, come in un film, il movimento del campo stellare rotante.

PRESENTAZIONE 93%

Buone opzioni, modo per uno o due giocatori ed eccellente tabella dei record.

GRAFICA 92%

Incredibile campo stellare con incantevoli pianeti rotanti e otti me astronavi.

SONORO 96%

Stupenda colonna sonora di Hubbard. Il parlato e gli effetti sonori campionario sono un'aggiunta da maestro.

APPETIBILITÀ 84%

La prima missione forse non continueranno molto, ma la voglia di continuare è forte.

LONGEVITÀ 89%

Il gioco vi lancia una sfida che è troppo difficile ignorare.

GLOBALE 90%

Uno dei migliori spara-e-luggi dell'anno e uno dei programmi più finiti di tutti i tempi.

Indebolito da una perdita di energia, l'astronave Tracker II è stata trascinata in un buco nero e poi rigata dalla parte della galassia, proprio vicino a una terrificante costruzione aliena... The Tube!

Questo immenso dispositivo è un sistema di eliminazione dei rifiuti spaziali che attira i rifiuti da una estremità e li immagazzina per poi utilizzarli.

Controllando manualmente il Tracker II dovete guidarlo attraverso il Tubo nel tentativo di ripristinare la riserva energetica dell'astronave e di fuggire da quella prigione sanitaria.

Nel Tubo ci sono tre aree principali. La prima è la Zona di Trasferimento, dove un ampio campo di forze vi trascina nell'antro aperto del veicolo alieno. Impigliati nella ragnatela di energia, altri vascoli alieni sopravvivono prosciugando l'energia delle astronavi che passano attraverso questo raggio trettore. Prima ancora di entrare nel Tubo bisogna respingere un attacco di queste astronavi affinché non prosciughino del tutto l'energia della vostra navicella, lasciandola completamente inerme. Se si raggiunge l'ingresso del Tubo, si entra nel Tunnel Difensivo dove dei sistemi di difesa tentano di indebolire il vostro veicolo prima che possa entrare nell'area di cattura. Se come nel vostro caso la navicella potrebbe danneggiare il Tubo, i sistemi di difesa tentano di distruggerla. Bisogna fare molta attenzione nel guidare il Tracker II attraverso il tunnel, che scorre onzionalmente, bisogna evitare le pareti e i missili.

Se si supera con successo il Tunnel Difensivo è più facile andare

nell'Area di Arresto, dove sono stivate le navicelle precedentemente catturate pronte per essere demolate e divorate con comodo dai costruttori del Tubo. Molte navicelle hanno conservato un elevato livello di energia: se riuscite ad abbordarle potrete risucchiare l'energia di cui avete bisogno e potrete anche raccogliere i cristalli energetici che riportano al massimo il livello di energia della vostra navicella. L'abbordaggio avviene automaticamente quando posizionale il Tracker II di fronte alle navicelle desiderate e l'accesso alla navicella si ottiene innalzando una sequenza di collegamento basata su un codice colore che apre il boccaporto dell'astronave.

Sono necessari quattro cristalli di energia, e una volta raccolto un cristallo venite trasportati nella sezione successiva del Tubo dove dovrete far fronte a un secondo livello con altre tre zone.



The Tube non raggiunge lo standard che ci aspettavamo.

La grafica è ragionevole ma non c'è molto nell'azione di gioco che invogli a progredire. Dopo il tedio del primo schermo è arrivata la noia del secondo, e dover cominciare daccopo, dopo la perdita di una vita, è veramente frustrante. Il terzo schermo è il migliore ma anche questo è fin troppo facile. The Tube è un gioco privo di attrattive che non offre una giocabilità sufficiente.



Mentre giocavo a The Tube continuavo a pensare "a pane-re" "a sa...?" Ci sono molte idee

buone (a alcuni bellissimi effetti) ma i temi principali sono semplici e accipazzati da altri giochi. La prima sezione è più o meno senza scopo: potete finirli facilmente e dopo uno o due partita non oltre niente altro che uno svantaggio da sopportare anziché da rimontare giocando. Le altre due sezioni sono un po' più impegnative ma anche in questo caso si è frustrati del fatto che, dopo ogni round terminato fallacemente, bisogna comunque ripetere la prima sezione. The Tube può avere qualche partita, ma prima di scegliere i soldi, osservatelo bene.



Ci sono alcune idee e effetti carini in The Tube pur troppo non sono state

rese al meglio. La prima sezione è troppo facile: potete mollare il computer a far qualcosa d'altro, tenetevi lo schermo si ripulisce da solo. La seconda è solo un derivato di Scramble che allora dal golto a lato estrema di comando a le terza (la migliore) è un sub-gioco a scorrimento verticale gettato il come un pensiero fardivo. Con una maggior cura della azione di gioco The Tube sarebbe potuto essere divertente ma così com'è non impegna abbastanza.

PRESENTAZIONE 79% Istruzioni adeguate e molte opzioni.

GRAFICA 71%

Abile uso dei colori e ritmi effetti ma gli spunti trasandati tendono a rovinare l'aspetto complessivo.

SONORO 62%

Misen effetti a musica mediorra.

APPETIBILITÀ 53%

La prima sezione è tecnicamente ingegnosa ma gli altri livelli sono immediati.

LONGEVITÀ 43%

E' ripetitivo e poco vario.

GLOBALE 54%

Un tentativo non riuscito di far qualcosa di diverso.





TEST

DECEPTOR

US Gold, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick, per C64

Sulle armi ancora calde di *Trasformera* e *Gobola*, ecco arrivare un altro eroe robotico metamorfico: *Deceptor*. Finalmente, dopo molti anni di addestramento da parte degli Anziani *Deceptor*, è in grado di padroneggiare la serie di trasformazioni che gli consentono di alterare la sua forma: da veicolo terreno ad astronave volteggiante. Ore deve dimostrare il suo valore portando a termine una serie di pericolosi assalti.

Quattro opzioni consentono al giocatore di fare addestramento, regolare i parametri di controllo, vedere la tabella dei massimi punteggi e infine iniziare la missione.



Anche se l'azione di gioco è semplice niente più di una corsa contro il tempo su un percorso a oalacoli è molto attraente. Superare i pericoli richiede un misto di riflessi e velocità di pensiero e durante la fase di sparò c'è bisogno di un occhio preciso.

Ciò, insieme all'analisi del tempo che scorre, produce una sfida eccitante e mentalmente stimolante. È un peccato che la versione su cassetta multi-load è così rozza e frustrante: il modo in cui è strutturato *Deceptor* fa sì che ai passi più tempo a rievolvere e aspettare a giocare. Dall'altro lato però, la versione su disco è stupenda e vale veramente la pena darne un'occhiata.

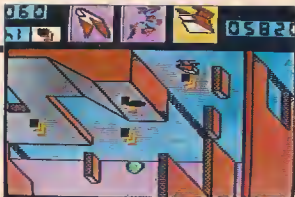


In questo numero l'etichetta di "gioco più strambo del mese" va a *Deceptor*. È un incrocio tra *Marble Madness*, *Zaxxon* e *Trasformera*: veramente! La grafica prospettica funziona molto bene e riesce a dare l'idea di un mondo solido tridimensionale. Anche la sequenza metamorfica di *Deceptor* è impressionante, ma alla fine ho preferito spegnere il comando di trasformazione perché invade troppo l'azione. La presentazione della versione su disco è superba anche se la possibilità di alterare i comandi è una bella, ma un po' inutile, aggiunta. Non sono molto eluso dal fascino della versione su cassetta ma, su disco, *Deceptor* è vincente!

Il mondo alieno di *Deceptor* ha la forma di un percorso ad oalacoli tridimensionale a scorrimento orizzontale e in prospettiva forzata. L'obiettivo è di raggiungere il Guardiano che si trova alla fine di ogni percorso e distruggerlo prima che il tempo scada. Il giocatore ha a disposizione una riserva illimitata di *Deceptor* per portare e terminare la missione che finisce solo quando scade il tempo.

Nei vari livelli ci sono dei contenitori cubici che, se toccati, fruttano un missile (da usare per combattere il Guardiano) e dieci secondi di tempo extra. Quando incontrate un Guardiano, *Deceptor* riacquista

Prima che *Deceptor* possa passare al secondo livello bisogna distruggere il Guardiano spulsiuoco del primo livello.



Una parte del vasto paesaggio che *Deceptor* deve superare per portare a termine la sua missione.



Dopo aver vinto la pubblicità di *Deceptor* mi aspettavo il peggio, forse per la qualità dei precedenti giochi tipo *Trasformera*. Ma sono piacevolmente sorpreso. L'azione di gioco riprende lo stile del vecchio *Zaxxon* ma da un punto di vista più obliquo. La grafica in prospettiva forzata è un po' cruda ma rappresenta bene l'azione e la sequenza di trasformazione è ben eseguita. L'unico brutto elemento del gioco è il sonoro, con il motivetto dei titoli con un po' troppi bassi e gli effetti insignificanti. Vale la pena darli un'occhiata: specialmente la versione su disco, in quanto il multi-load della versione su cassetta riduce in qualche modo il divertimento.

le sue sembianze umane e utilizza una pistola per disfarsi della creatura. Per mirare si usa il joystick e l'esplosione risultante è l'unico indizio della precisione del colpo. Quando avete distrutto il Guardiano il tempo rimasto viene convertito in punti bonus e *Deceptor* progredisce nel successivo, e più difficile, settore.

DISCO

PRESENTAZIONE 90%

È pieno di opzioni per alterare l'azione di gioco e in più la c'è la possibilità di salvare i punteggi più alti. Ci sono anche il modo di pausa e di addestramento.

GRAFICA 80%

Panorama indimensionale di grande effetto e alcuni appropriati spunti allenti. La sequenza di trasformazione è particolarmente nitida.

SONORO 69%

La colonna sonora insolita e gli effetti aggiungono un tocco all'atmosfera aliena.

APPETIBILITÀ 68%

Non appena prese familiarità con il sistema di comando e la prospettiva, diventa irresistibile.

LONGEVITÀ 75%

Ci sono molti schermi e sufficienti varietà per citare una lista duratura.

GLOBALE 80%

Un'insolita e originale variazione sul tema del robot che si trasforma.

CASSETTA

PRESENTAZIONE 76%

Ci sono tutti gli elementi della versione su disco tranne l'opzione per salvare i punteggi. Purtroppo il multi-load è troppo invidente.

GRAFICA 80%

Vedi disco.

SONORO 59%

Vedi disco.

APPETIBILITÀ 62%

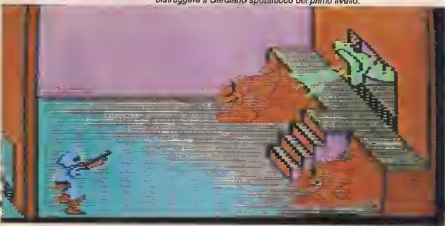
L'ingannevole sistema di comando e lo scomodo sistema multi-load sono d'ostacolo ma la perseveranza vi ripagherà.

LONGEVITÀ 70%

Ci sono molti schermi pieni di azione ma agli impazienti potrà dar fastidio dover rievolvere il nastro dopo ogni partita.

GLOBALE 72%

Un'insolita e originale variazione sul tema del robot che si trasforma sfortunatamente rovinata da un rozza sistema di caricamento.



HYSTERIA

Software Projects, cassetta L. 18.000, joystick o tastiera, per C64.

Lungo i corridoi del tempo si nasconde un mostro. Una salita di fenalini ha prelevato dal passato più remoto un essere ora esinto con l'innanzi di disgregare il futuro della Terra. Come l'essere si materializza in aree dove non avrebbe mai dovuto esistere, le strutture stesse del tempo si distorcono. Se non si interviene, il fenomeno rischia di aggravarsi fino al punto di sconvolgere la storia, frescinando con sé il futuro dell'umanità.

Un solitario sopravvissuto del fu prestigioso "Time Corps" è stato scelto per respingere questa creatura e riportarla nella sua era, dove non potrà più nuocere. Armato solo di un kit per la conversione dell'energia, l'agente speciale si scontra col mostro in tre zone

temporali a scorrimento orizzontale.

Il kit di conversione dell'energia va usato per trasformare oggetti ordinari in specifici strumenti da utilizzare nella missione. Quando si è raccolto il numero sufficiente di oggetti si possono creare strumenti quali frecce di energia, scudi a eli. Una freccia indica quale strumento è disponibile tra quelli visualizzati nei pannelli in basso dello schermo: firando il joystick e premendo il pulsante di fuoco lo si attiva ma la durata è limitata e quindi bisogna fare attenzione a scegliere lo strumento più appropriato.

Gli abitanti di ogni era, leggermente sconvolti dall'arrivo del cacciatore luttuoso e della sua orribile preda, hanno chiamato a raccolta tutte le creature mitologiche per scacciare gli intrusi dal tempo. Queste legendarie creature possono vanire facilmente eliminate utilizzando le armi e energia ma



Anche se ci sono solo tre livelli da superare sono sufficientemente

difficili da gestire una elide durezza e divertente. All'inizio l'azione è quasi troppo frustrante per essere vera. Non so quante volte ho cercato di raggiungere il mostro alle fine del primo livello e sono morto: me ho continuato a riprenderlo in meno. C'è qualcosa nell'azione di gioco che ti prende e senti che c'è solo una cosa che devi fare: uccidere le creature e proseguire al livello successivo. E quando ci arrivi sei depresso e quindi la grafica e il suono sono eccezionalmente carini e ben combinati a creare un effetto emozionante. Hysteria è piuttosto insolito ma dovete provarlo se volete uno spettacolo diverso dal solito.

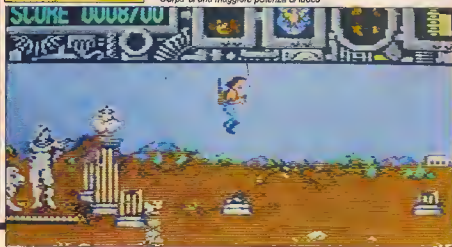
Scheletri armati di spada danno la caccia al nostro eroe mentre attraversa un'antica città.



Un comodo zainetto a reazione dota il solo sopravvissuto del Time Corps di una maggiore potenza di fuoco



E' vero che Hysteria non offre niente di nuovo ma quello che offre è molto raffinato e molto divertente. Graficamente è uno dei pochi giochi dove tutti gli epiteti e i fondi sono, mediamente, di alta qualità. Le manie del personaggio su schermo è così carine che quel spero di morire per poterla rivedere! Il ritmo è veloce e furioso e per passare di livello è necessario una buona dose di esplorazione e di ragionamento. L'unica pecca è che ci sono solo tre livelli da completare ma il livello qualitativo è così alto che ci si può pesare sopra.



scontrarsi con loro indebolisce le forze vitali dell'agente: se arriva a zero esploderà in un nugolo di bollicine. Prima di scontrarsi con il mostro incontrerete una serie di indizi.

Sul muri sono allineate delle statue: sparandogli si rompono, rivelando un pezzo di un puzzle. Tutti i pezzi uniti formano la fotografia di uno dei cospiratori. Quando la foto è completa appare il mostro: da qui in avanti, solo un insidioso e sostenuto attacco può indebolirlo tanto da rispedirlo indietro nel tempo. Se ci riuscite, l'agente segue l'essere nell'era successiva per continuare le sue missioni. Una volta terminata la terza battaglia, la creatura viene rimandata da dove era venuta e il genere umano è salvo.



La Software Projects si sta dimostrandoci ancora una volta, una forza

da prendere in considerazione e Hysteria ne è la prova. E' una gioia degli occhi e delle orecchie ma siete pazienti: è un gioco duro! La grafica è veramente bella, soprattutto gli epiteti, Minotauri, cavalli, erpie e scheletri sono tutti real magnificamente e i fondi sono splendidamente disegnati con perfetto uso dei colori. A fare il pignolo (devo esserlo un po', no?) c'è da dire che ci sono solo tre livelli e la difficoltà è usata più per impedirvi di finirli che per dare maggior spessore al gioco. Ma rimane un bel gioco che dovrebbe impegnarvi a lungo.

PRESENTAZIONE 89%

Stupenda tabella dei record e rappresentazione su schermo chiara e informativa.

GRAFICA 86%

Superbi fondi completati da sprite d'effetto e straordinaria animazione.

SONORO 82%

Un'eccezionale motivazione incita il giocatore nella sua impresa.

APPETIBILITA' 78%

Difficile inizialmente, ma comunque sempre risolvibile.

LONGEVITA' 70%

Ci sono solo tre zone temporali da superare ma ci vuole un bel po' di pratica.

GLOBALE 83%

Un'avventura eccitante, coinvolgente e visivamente bellissima.

DEATHWISH III

Gremlin Graphics, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick con tastiera, per C64, MSX, Spectrum.

I newyorkesi possono ancora una volta dormire sonni tranquilli. Il motivo? E' ritornato Paul Kersey. Il vigilante impersonificato dal tristemente famoso Michael Winner fa la sua apparenza su computer per continuare la sua lotta solitaria contro il crimine e l'ingiustizia. Il nostro eroe è armato di una pistola 475 Magnum, di una fucile a percussione, di un mitra a, tanto per completarlo il tutto, di un lanciagranate a spalla. Per prenderne una basta premere il tasto Control



Non è come me l'aspettavo. A parte il giudizio morale (ammazzare degli esseri umani con pistole e bazooka non al adatta certo alle pubbliche relazioni), Deathwish è anche mal realizzato. Mi sono subito perso tra le strade tutte uguali di New York e l'inutile sistema di comando e rotazione non fa che confondere ancora di più. E' tutto illogico: ri-pulita uno schermo del cattivi, ve ne andate e un secondo dopo ritornando li ritrovate vivi e vegeti! Anche la grafica non è eccezionale e dopo che avete visto un paio di volte le truculenti scene di morte la novità svanisce. Credo che non piacerà nemmeno ai fanatici del film.

così da farle apparire a rotazione in una finestra in basso insieme alle munizioni. L'arma che si usa in quel momento è quella raffigurata nelle finestre.

New York è rappresentata da fondelli che appaiono in successione, abitato da ogni tipo di personaggi: omicinali, punk, vecchiotti, poliziotti e persino prostitute.

Quando si raggiunge un incrocio stradale, Kersey può dirigersi nelle quattro direzioni e i fondelli cambieranno appropriatamente. Sotto allo schermo principale c'è la mappa

della zona che mostra la posizione di Paul. Premendo il tasto M si commuta la mappa e mostrare prima la posizione del capo bande, in modo che possa essere localizzato a ucciso (che è l'obiettivo delle crociate solitarie di Kersey), o poi le armi reperibili. Sia le armi che il capo sono dentro la casa, nelle quali Paul può entrare della strada. In alcune stanze Paul può affacciarsi alle finestre e difendersi comodamente dai cattivi.

Col progredire delle carneficine, il petteglio riflette la precisione di spero del vigilante. Si perdono dei punti solo quando si fanno fuori i buoni: poliziotti o poliziotti. Se si uccidono i cattivi si guadagnano dei punti, se si soffocano le rivolte e si uccidono i capi-bande si guadagnano dei bei bonus.



Con Deathwish III la Gremlin sarebbe banalissimo potesse passare per la censura perché contiene diverse scene veramente sanguinarie: non ultime l'esplosione di quelli colpiti dal lancio fiamme... riaccepiocciante il sistema di spostamento per la città è un po' fuorviante e bisogna tenere un occhio incollato alla mappa altrimenti ci si confonde. Sfortunatamente sembra che il gioco non abbia una vera fine, e così è più un problema di resistenza che di abilità. Questo mina il vostro progredire nel gioco e il risultato è uno stupido opera-e-fuggi. Un altro titolo mediocre per un software house di talento.



I giochi elettronici non potrebbero essere più crueni di questo. Gli apriti

sono ben animati e il modo in cui vengono fatti a pezzi dai colpi di fucile e esplodono è divertente anche se leggermente gratuito. Il problema è che l'azione di gioco è debole: è troppo facile trovare armi e stanze sicure. Le mie prime perdite a durete secoli e con molto poco esercizio è possibile giocare all'infinito. L'azione è divertente ma il piacere dura poco perché emmezzare la gente non è il massimo. I programmatori hanno fatto del loro meglio, dato le limitatezze del film ateo, ma il gioco non ha sufficiente spessore né varietà.



PRESENTAZIONE 67%

Poche opzioni e una struttura che manca di varietà.

GRAFICA 69%

Alcuni spunti decenti e scene di morte ben animate si affiancano a noiosi fondelli.

SONORO 52%

Elegante colonna sonora che manca però di suspense.

APPETIBILITA' 73%

Sistemi di comando un po' confuso ma per il resto è semplice.

LONGEVITA' 59%

Il gioco può durare all'infinito, ma vi annoierà molto prima di arrivare a una conclusione soddisfacente.

GLOBALE 64%

Rispecchiare fin troppo bene l'inefficienza del film.

KIKSTART II

Mastertronic, cassetta L. 5.000, joystick o tastiera, per C64.

Sgasa l'acceleratore, impen-
na la moto e brucia i perco-
so Kikstart è tornato per
vendicarsi. Questa versione am-
pliata della classica simulazione
motociclistica vanta 24 nuovi per-
corsi, migliore grafica, struttura di
gioco messa a punto, un paio di
ostacoli in più e un editor di per-
corsi.

Uno e due giocatori possono af-
frontare una combinazione di cin-
que percorsi alla volta.

Lo schermo è suddiviso orizzon-
talmente con i motociclisti visti di
lato. Sopra a ogni schermo di sono
cinque timer (uno per ogni perco-
so), un cronometro del tempo tota-
le e un contachilometri.

Un clacson annuncia l'inizio della
gara e entrambi i motociclisti
sfrecciano sul percorso e scorri-



Se avete pa-
zienza e vi an-
noiate facil-
mente Kikstart II
vi può fare im-
pezzire. Sa, come me,
amata la serie di Kikstart
ne amarete ogni alipno
minuto. Il controllo della
moto è scoraggiante-
mente difficile da impa-
rare la straordinaria at-
trattiva del gioco vi farà
correre a correre. Quan-
do vi sfutata del 24 per-
corsi programmati potete
disegnare uno vostro
con l'editor.

A 5.000 lire Kikstart II uni-
sca l'econo-micità con la
varietà, l'appetibilità e la
longevità.

*Tra gli ostacoli che ostruiscono il percorso ci sono le infami forche caudi-
ne dal lanciamme che fanno dell'incerto motociclista carbonella*



Il primo Kikstart
non mi aveva
particolarmente
impressionato
(e anche la se-
guente versione per
C128) ma quest'ultimo mi
ha deluso di mano. Dire
che la grafica è stata mi-
gliorata è troppo poco: è
veramente molto bella e
da al gioco una neces-
saria iniezione d'energia.
Sfortunatamente però l'az-
ione di gioco è rimasta
molto alimila all'originale
e la trova piuttosto fru-
strante e noiosa. L'editor
del percorso è senza dub-
bio la vera star dello
spettacolo e per i vecchi
fan dovrebbe più che giu-
stificare l'acquisto della
nuova versione. Dopo
tutto è quello che aspet-
tavano da due anni.

mento

Le moto accelerano, decelerano,
si impennano o saltano a seconda
di come muovete il joystick.

Van ostacoli ingombrano i perco-
si: dovete saltare sopra Gradini e
Tevolini da Campeggio, attraversare
velocemente Pneumatici,
Siapi e Banli, mentre dovete fare
l'opposto nel caso di Rampe, Bu-
che di Sabbia, Mun di Mattoni, Pa-
rventi e Cancelli. Le pozzanghere
di lingo rallentano la moto mentre
chiodi e lanciamme la distruggo-
no completamente.

Se vi scontrate con un ostacolo il
vostro corridore ruzzola via e il
paesaggio scorre velocemente al
punto più conveniente da cui ri-
prendere la gara.

*Mentre il primo giocatore sta attra-
versando i muri di siapi, il secondo si
dibatte su un'enorme Prattom-
ma a molla.*

Quando lo schermo scrofa il timer
gira a velocità doppia come penali-
tà per l'errore. Se siete stu-
giogare sui percorsi esistenti
potete, dello schermo dei titoli,
occedere all'editor e realizzare nuovi
percorsi. Dopo aver creato o modi-
ficato una corsa o una serie di cor-
se potete affrontarle e poi salvarle
su cassetta o su disco per un uti-
lizzo futuro. Potete così costruire
difficilissimi percorsi su cui sfidare
i vostri amici - ha, hul



Ecco qual E'
assolutamente
quello che noi
fan di Kikstart
stavamo aspet-
tando. La grafica è molto
migliorata con motoci-
clette a fondali molto più
belli. L'aggiunta di un
contachilometri e di co-
mandi migliorati rende la
guida delle moto più fac-
ile e precisa: ora potete
raggiungere la velocità
giusta per superare gli
ostacoli senza doverla in-
ventare. Per imparare
l'uso dell'editor del per-
corsi ci vogliono un paio
d'ora, ma una volta op-
to il sistema è abbastan-
za facile assemblarlo. Le
cose migliori è caricare
contemporaneamente alla
l'editor che il gioco: così
non si deve caricare a ri-
caricare ogni volta. Kikstart II
è consegnato molto ba-
na, oltre un'azione al-
simulatore per due gioca-
tori, un brillante avve-
sario elettronico a un
eccellente editor dei per-
corsi a sole 5.000 lire.
Come fare a resistere?

PRESENTAZIONE 91%

Molto raffinata e user friendly,
con opzioni per uno due gioca-
tori e un'impaginazione ben
congegnata.

GRAFICA 79%

Molto migliorata rispetto
all'originale con un buon uso dei
colori.

SONORO 42%

Ragionevoli effetti sonori e
bando motivetto dei titoli

APPETIBILITÀ 82%

All'inizio è frustrante ma miglio-
rare i tempi di gara è assolu-
tamente piacevole e molto deli-
atamente stimolante

LONGEVITÀ 90%

Ventiquattro percorsi e l'editor
vi terranno in pista per mesi

GALEALE 86%

E' ciò che aspettavano i fan di
Kikstart. Una gara senza limi-
ti.



TEST

STREET SPORTS BASEBALL

Epyx, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, solo joystick. Per C64 128.

Come campo un parcheggio, per casa-base il coparchio di un bidone e Bojo e Kitty al posto di Babe Ruth e Joe Di Maggio. Questo è baseball da strada, con i ragazzi del quartiere come giocatori e un parcheggio vuoto e un prato spalcchiato come campo.

Dopo aver deciso se giocare in uno o due bisogna lanciare le monete per decidere a chi toccherà scegliere per primo i propri giocatori tra i 16 ragazzi che aspettano sugli scalini di un palazzo. Per fare la vostra scelta dovete sposta-

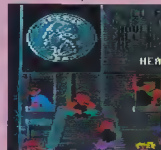
re il cursore su di loro. Ogni volta che il cursore indica una persona, sullo schermo appare un "mezzobusto" del prescelto insieme alle informazioni sul suo stile di gioco. Dopo aver scelto i vostri giocatori, potete decidere la loro posizione e definire l'ordine di battuta oppure potete cominciare subito il gioco. Le squadre prescelte possono essere modificate oppure salvate su disco.

A questo punto apparirà il campo di gioco prescelto. Lo schermo è diviso in due: la finestra più grande e sinistra mostra un particolare

dell'azione di gioco, mentre a destra appare una veduta aerea dell'intero campo di gioco.

La squadra ospite è la prima a battere: il lanciatore e il battitore sono inquadrati dall'alto. Il lanciatore lancia le palle premendo il pulsante di fuoco e può controllarne il movimento, spostandola a sinistra e a destra e alterandone la velocità, fino a che non ha raggiunto la casa base. Per battere basta premere il pulsante al momento giusto. Se si colpisce la palla, la finestra principale inquadra il giocatore della difesa più vicino alla

palla. La "finestra aerea" mostra le posizioni della palla, del difensore e del battitore in corsa verso la prima base. Ogni qualvolta si segna un punto, le informazioni relative vengono visualizzate su un pannello che si trova sopra la finestra



Con più due strike contro la faccenda si complica



Questo è senza dubbio uno dei più bei giochi di baseball in circolazione; ha

una stupenda presentazione a un approccio originale. Le caratteristiche di ciascun giocatore sono visibilmente diverse e fa infuriare vedere un giocatore che fa cadere la palla o la lancia male. Il guaio è che Street Sports Baseball è un'altra simulazione del baseball. La diversa caratteristiche dei giocatori e la curiosa ambientazione sono una novità, ma per il resto si gioca come qualunque altra simulazione di baseball.

Giocando bene in battuta gli Eagles hanno preso un vantaggio iniziale



Appena caricato, questo gioco trasmette subito un senso di divertimento. La sequenza in cui scegliete i vostri giocatori è divertente e stabilisce lo spirito di squadra che dura per tutto il gioco, mentre la differenza tra i giocatori conferisce varietà al gioco. L'unico problema è l'impossibilità di controllare la battuta, o meglio la direzione della palla, che impedisce di effettuare colpi vitali per la strategia di gioco. Spero che gli altri giochi della serie Street Sport siano altrettanto belli e quindi aspettato con trepidazione il loro arrivo.





principale. Questo pannello include anche informazioni sul battitore e sull'inning in corso. Una partita dura nove inning e su tale fine del nono inning il risultato è in partita si continua finché non c'è un vincitore.

LAST MISSION

USGold, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera, Pet C64, Spectrum.

Siete un povero esule, bandito dalle vostre galassie da invasori alieni. Ma c'è uno spiraglio di salvezza: se riuscite a infiltrarvi nella base spaziale nemica e a distruggere il loro quartier generale il vostro popolo verrà rilasciato e sarete libero di ritornare a casa. Questo è una missione d'onore... e potrebbe essere l'ultima.



Le prime impressioni non sono lecite favorevoli, soprattutto per la grafica scadente e per le deboli sequenze introduttive. Ma l'azione di gioco non è così brutta, e questo è l'importante. Una volta che entrate nel gioco l'azione si fa abbastanza stimolante e ho spesso rigiocato per vedere se riuscivo ad andare un po' più in là. Le goffe presentazioni e la lunga attesa tra un passaggio e l'altro sono incredibilmente noiose, per il resto Last Mission è un discreto sparo-e-luggi.

Il primo paesaggio alieno scorre, in otto direzioni, sotto la vostra astronave.

Guidando la navicella attraverso i 16 settori della regione, dovete distruggere quanti più bersagli e terra e astronavi possibili.

Per portare a termine la missione avete una flotta di quattro astronavi che esplodono al contatto con le astronavi, le installazioni a terra e il fuoco nemico.

L'astronave è dotata delle armi più potenti - comprese cinque "smart bomb" - e può prendersi altre da ciò che resta delle installazioni distrutte. Un simbolo rotondo corrispondente ad una lettera corrisponde all'arme in questione apparirà sullo schermo: se gli si passa sopra la si installa sulle na-



Le software house coinvolte in queste conversazioni dovrebbe essere

sempre criticata in quanto non ha evidentemente le minime idee di cosa sia una presentazione. All'inizio di ogni gioco bisogna sopportare una lunga introduzione, e una finale molto lunga e una fuffa di mesi mesi punteggi veramente rozzi sono il "premio" per chi ha portato e termina la missione. Sarebbe bello se ci fosse l'opzione per evitare questa orrenda l'iterazione. La grafica manca di chiarezza e definizione e alcune noiose incongruenze nell'azione di gioco rovinano quel poco di divertimento che resta. Se siete cercando uno sparo-e-luggi guerriero in giro: ne è pieno il mercato e ce ne sono moltissimi di migliori.

viola. Ogni arma dura per un periodo limitato, indicato da una piccola barra sotto lo schermo principale. In fondo allo schermo c'è uno "scanner" che mostra le unità a terra nemiche. Di fianco, c'è una barra decrescente di energia che segnala i danni inflitti nei loro nemici. Quando sparisce completamente arriva l'astronave-madre guardiana la cui distruzione consente l'accesso al paesaggio successivo.

PRESENTAZIONE 41%

Poche opzioni e documentazione inadeguata. Tra un passaggio e l'altro c'è un irritante attesa e come se non bastasse un inutile messaggio appare sullo schermo.

GRAFICA 59%

I fondi scoloriti con fluidità, sono dettagliati ma poco fantasiosi e i piccoli spunti sono graficamente poco ispirati.

SONORO 60%

Poter scegliere tra musiche e effetti non fa alcuna differenza.

APPETIBILITÀ 63%

Il goffo sistema di comando all'inizio confonde: se però perseverate il padroneggerete presto.

LONGEVITÀ 42%

La mancanza di azione irresistibile rende ancor più noiosi i difetti della struttura di gioco.

GLOBALE 49%

Una mediocre conversione che non sfrutta le potenzialità dell'originale.



MI è sempre piaciute l'idea di un gioco di baseball emotivo e questo gioco centra proprio il bersaglio. È simpatico vedere dei giocatori lenti e correre o altri che leno cadere le palle nel momento cruciale. E anche i colpi di globo pieni di riluttanti o le basi fatte con quello che capita sono un'idea simpatica. Anche se l'eventuale computer è di buon livello, questo è soprattutto un gioco per due giocatori. In due vi divertrete molto. Ovviamente se non vi piace il baseball non è un gioco per voi, ma nel caso opposto vi consiglio di inserirlo nella vostra collezione di simulazioni sportive.

PRESENTAZIONE 94%

In genere superba, un mucchio di opzioni, ben implementato e user-friendly.

GRAFICA 86%

A volta l'animazione è scadente, ma per il resto la grafica è buona.

SONORO 75%

Gli effetti sonori sono pochi ma discreti.

APPETIBILITÀ 75%

Ci vuole un po' e trovare il tempo giusto dalla battuta me la voglia di vincere è trascinante.

LONGEVITÀ 70%

Nel modo e due giocatori dovrebbe mantenere a lungo l'interesse.

GLOBALE 82%

Un approccio originale ed un formato ormai abusato.



Quest'ultimo titolo nato dalle collaborazioni Dele Esal/US Gold è un po' misero. Il controllo dell'astronave è maldestro, (avrei preferito comandi del tipo "ruota e sinistra, e destra, vai avanti" piuttosto che quello qui usato che ti chiede di indicare la direzione in cui ti vuoi muovere) e, tanto per rendere le cose più difficili, la rilevazione di collisione tende a forzare il velivolo alieno. Un'altra pecca è che potete distruggere tutte le installazioni e terra per venire poi uccisi dall'astronave-madre: quando riniziate, il programma alieno di ripristino urbano è entrato in funzione e tutti i pezzi precedentemente distrutti sono di nuovo in piedi! Last Mission ha tutti gli ingredienti di un buon gioco ma purtroppo è carente nelle rifiniture.

Prima che la missione inizi vi viene offerta una fucile apparizione dell'Astronave madre che dovete sconfiggere alla fine di ogni livello.



STAR PAWS

Software Projects, cassette L. 15.000. Disco L. 16.000. Info: info@project.com, per C64 e Spectrum.

Il gestore paghiacole spaziale di Zzap!.

Gli astro-tele sono notoriamente poco attendibili: soprattutto quelli della Sene Sette. Così è capitato che un messaggio indirizzato al "Capitano Armstrong" sia invece arrivato al "Capitano Pawstrong". Questo piccolo errore ha fatto sì che un esperto ufficiale cenino sia stato inviato in una missione per la quale è assolutamente inadatto e il futuro dell'Universo Libero dipende

tutto da lui. Una banda di mercenari ha iniziato a allevare i Grifoni Spaziali: una prelibatezza sovrana per i popoli dell'Universo e una potente merce di scambio sui mercati azionari. Invadendo il mercato di volatili, i mercenari intendono destabilizzare il sistema monetario dell'Universo e, approfittando del caos nel governo, mettere le mani sui Mondi Liberi.

Forte di cuore (ma debole di cervello), Rover Pawstrong parte per la sua missione e alla fine atterra su una piccola luna di un lontano pianeta dove i mercenari hanno impiantato la fabbrica di Grifoni. La missione di Pawstrong consiste nel distruggere tutti e 20 i Grifoni Spaziali utilizzando solo la sua astuzia (e uno o due ordigni termonucleari che incontrerà, per fortuna, lungo la strada).

La metà superiore dello schermo mostra Pawstrong e il paesaggio lunare che scorre, mentre al di sotto c'è un pannello informativo che mostra la lista degli oggetti raccolti e uno scanner che indica la posizione del più vicino Grifone Spaziale, in relazione al nostro eroe. L'energia di Rover è rappresentata da un Grifone anello che col tempo sparisce per rivelare la carcassa ossea sottostante. Quando è visibile l'intero scheletro la missione di Pawstrong si interromperà bruscamente.

L'intrepido cagnolino può cercare di catturare gli uccelli con le mani o usando alcuni strumenti. Questi vengono lanciati da una astronave di rifornimento che gira costantemente intorno alla luna. Quando Rover si avvicina a uno delle casse questo si apre automaticamente e lo strumento viene aggiunto alla sua riserva.



Nella profondità del sottosuolo Rover deve scegliere tra una lampada e un Grifone.



Il nome dell'elemento trovato viene segnalato in una finestra sottostante lo schermo principale. Ci sono nove diversi elementi da raccogliere: armi, armi extra, mezzi di trasporto, cibo e anelli bonus che, se risolti entro il limite di tempo, fanno vincere dei punti.



Il gusto ironico di Star Paws rappresenta un analogia emblematica rispetto al solito scenario di "vita e morte". E' proprio un gioco stimolante: piacevole alla vista e di poco impegno per il cervello. L'azione di gioco è falsamente semplice: quello che all'inizio sembra essere un noioso "gioco di caccia" finisce per essere altrettanto stimolante da garantirvi un interesse di lunga durata. Anche l'impegno è costante: indipendentemente dal numero dei volatili uccisi, la cattura del successivo è stimolante quanto quella del precedente. Arricchito di una grafica carina e di alcuni effetti paralitici veramente notevoli, sono sicuro che Star Paws piacerà a molti di voi.



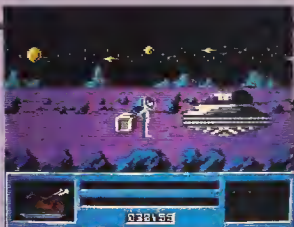
Sotto la superficie della luna giace una miniera nascosta a sei livelli: attraversata da gallerie anch'esse abitate dai Grifoni. Qui vengono usati la mappa che mostra la topografia del livello e gli escensori di collegamento e la impedisce da minatore che consente di far luce sulla situazione. E' all'interno di questa miniera che si trovano le munizioni per il laser di Pawstrong

Se si raccoglie e si attiva il trasportatore, Rover può essere teletrasportato da un'altra parte della luna, nel luogo dove si trova la sua pistola laser. Qui bombardata i Grifoni con la sua arma a catapulta non prima di aver trovato l'esatta distanza. Alle volte però i furbi Grifoni costruiscono un trampolino che ti spedisce indietro da dove sono venuti i missili di Rover con insulte.



E' veramente bello veder arrivare in ufficio una cosa così frizzante: mi piaceva come Star Wars. Non so che cosa ti renda diverso, le grafiche e il sonoro sono compattati ma non è qui la questione: nell'azione di gioco c'è una qualche qualità indefinibile che vi fa sempre tornare a giocare. Come ho già detto non so cos'è: se lo sapessi farei un valigino di quattrini realizzando giochi per le software house. E per quanto sembra una semplificazione questa è la verità: Star Wars è semplicemente stupendo. La più bella raccomandazione che posso fare per questo gioco è che è uno dei pochi che abbiamo giocato perché volevamo e non perché dovevamo.

In precario equilibrio sul suo potente razzo, Pawstrong è in cerca di cibo



Pawstrong riceve un pacco espresso dalla sua astronave personale



ti catastrofici. Ogni volta che distruggete un uccello, il disco volante delle vetture si abbassa e ne raccoglie il corpo, presumibilmente per riportarlo al quartier generale: in fin dei conti sono squisiti!

Star Wars è originale, carino, divertente, stimolante a volo il suo prezzo. L'azione è tosta e richiede un'attenzione costante, anche se all'inizio sembra facile da portare a termine. Le grafiche non sono così raffinate come avrebbe potuto essere e occasionali bug possono apparire durante il gioco, ma a parte questo è stato uno dei giochi più piacevoli che abbiamo avuto in ufficio. Credo che il fascino principale di Star Wars sta che non ha pretese: è semplicemente un gioco piacevole a divertente.

PRESENTAZIONE 91%

Schermo dei titoli romanzato, ambientazione cinematografica, demo e modo di pausa.

GRAFICA 92%

Lo straordinario schermo dei titoli è un buon assaggio dello scrolling, dei fondali e dell'animazione strabiliante

SONORO 79%

Un'originale colonna sonora di Hubbard accompagna il gioco. Peccato però per la carenza degli effetti

APPETIBILITÀ 78%

E' abbastanza difficile accedere agli strumenti e il controllo di Pawstrong all'inizio è un po' impacciato

LONGEVITÀ 94%

Ci sono quattro sotto-giochi divertenti e prendere tutti e venti i volatili è una sfida impegnativa.

GLOBALE 90%

Un divertente e insolito titolo della Software Projects



TEST

PIRATES!

Microprose, cassetta L.23.000, disco L.35.000, solo joystick. Per C64, Atari ST, Xc, Apple II, IBM, Amiga.

Vale a imbordì All'arrembaggio, miei prodi! Se questa frasi da bucaniero vi fanno ribollire il sangue, l'ultima realizzazione della Microprose potrebbe interessarvi. In *Pirates!* siete un corsaro del 1600 che deve incrementare la proprie ricchezza e status personale.

All'inizio del gioco uno schermo delle opzioni vi permette di scegliere tra iniziare una nuova carriera, caricare un personaggio salvato o comandare una tra sei spedizioni storiche. Tutte le azioni sono controllate da una serie di pannelli menù.

Se cominciate una nuova carriera dovete prima definire la personalità del personaggio tramite i seguenti fattori: nome, nazionalità, livello di difficoltà (apprendista, marinaio, avventurero o terrore dei sette mari). Dove le scelte sono più difficili (apprendista, marinaio, avventurero o terrore dei sette mari). Dove le scelte sono più difficili (apprendista, marinaio, avventurero o terrore dei sette mari).

L'avventura inizia con un duello con il Capitano del vostro vascello. Vincendo diventerete il condottiero della nave, se invece venite sconfitti sarete mandati alla deriva su una piccola barca con gli altri ammutinati.

L'azione si svolge nei Caraibi, in un'area delimitata a ovest da Vera Cruz, a est dalle Barbade, a nord dalle Bermuda, a sud da Panama.

La confezione contiene una mappa molto dettagliata con tutti i 57 porti dove è possibile attaccare.

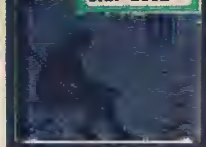


Quarato è uno dei primi giochi in cui ho realizzato qualcosa che il mio personaggio morisse. Sa perché male rischiava di entrare in un pericoloso terreno che vi fa navigare per ora a passera da una prigione all'altra senza conquistare nulla. Peggio che non sia possibile sviluppare maggiormente la personalità del personaggio. Potete arricchire la nave, ma la qualità morale e fisica restano inalterate sia che veniate imprigionati o che risultiate vittoriosi. Sarebbe stato meglio se fosse stato possibile costruire un personaggio in base a questi parametri facendolo "vivere" fino alla sua morte o al suo ritiro.

Pirates! ha molti riferimenti storici e vi garantisce ora a ora di gioco, naturalmente se avete la volontà di insistere, anche se alla fine del gioco si va a voi decidere se vale il prezzo di 35.000 lire.

YOUR MEN FLEE IN PANIC AS THE TIDE OF BATTLE TURNS AGAINST THEM. YOU BRAVELY FIGHT ON AND ARE WOUNDED. YOU ARE IMPRISONED IN THE SHIP. MONTHS PASS AS YOU AWAIT YOUR FATE.

JAN 1662



La fortuna non è stata di grande aiuto al nostro capitano

Il vostro vascello è controllato via joystick e può essere diretto in qualsiasi direzione all'interno dello schermo a scorcimanto. Quando si sceglie una destinazione bisogna considerare il vento e le distanze per evitare di rimanere senza scorta di cibo e acqua. I porti possono essere alleati, neutrali oppure in mano ai nemici. Quando la vostra nave arriva nei pressi di un porto appare un nuovo menù che vi permette di scegliere se entrare nel porto, attaccarlo oppure sgaiattolare di soppiatto in città. Una volta in città potete visitare il Governatore o la taverna,

trattare con un mercante o dividere il bottino con la ciurma.

Il Governatore della colonia vi informa della situazione politica tra le nazioni e può anche gratificare i vostri sforzi con una promozione per la vostra nave, una promozione di grado o lasciarvi terribili mercanti sempre pronti a fare affari con voi, acquistando le merci saccheggiate e i vascelli superflui.

Durante la navigazione, il secondo vi avverte se una nave è sulla vostra rotta, potrete controllare di che nave si tratta oppure proseguire. Se dopo aver identificato il vello decidete di attaccarlo pas-

Il vostro vascello si imbatte in una barca di origine sconosciuta: indagate o lasciate perdere?



Sebbene *Pirates!* sia inizialmente molto accattivante, ho trovato che alla

lunga continua a ripetersi. Navigare verso il porto, commerciare, dialogare, lasciare il porto... solo gli occasionali etichetti alla nave rompono questa monotonia. E' fastidioso dover essere salvati ogni volta dai vostri "alleati" poiché ciò significa che non c'è mai una vera fine: potete andare avanti quasi all'infinito. I dati storici sono accurati, ma il problema è che la struttura di gioco è appena appena impegnativa e alla fine diventa ripetitiva. Visto questo che potete comprare con 35.000 lire, *Pirates!* sembra un po' caro.

NOV 1661



"SAIL HO!"

SHE LOOKS LIKE A BARQUE CAPTAIN. SHALL WE? INVESTIGATE SAIL AWAY

OK. MATERS" S.

sale allo schermo di combattimento che mostra una veduta aerea delle navi. Il principale obiettivo è portarsi a fianco delle navi per colpirle con una bordata di palle di cannone. Una serie di bordate riduce il numero dei cannoni e degli uomini a bordo del veliero nemico. Ovviamente anche la vostra nave può venir distrutta. Se vi avvicinate tanto da toccare

il vascello nemico il vostro equipaggio si lancia all'arrembaggio. Anche in questo caso il successo dell'attacco è nelle vostre mani perché dovrete incrociare la spada col comandante nemico: se vincente potrete saccheggiare la nave e trionfalmente imprigionarlo in una buia cella fino a che i vostri alleati non baratteranno la vostra libertà con un ortaggio.

Questa regione delle Indie Occidentali aspetta solo di essere esplorata.



Pirati! non è un gioco per assassinati dai joystick e forse per questo non ha riscosso i favori dei recensori inglesi. A me invece è piaciuto. Quello che dicono PS e JR è tutto vero, ma il gioco ha più spessore di quanto loro possano averlo rilevato. E' vero è limitato nella opzioni, non si muore mai, non si può sviluppare la personalità del personaggio come al vorrebbe ma, ragazzi, che soddisfazione manovrare le mani sul Silver Train! Le spedizioni storiche poi vi consentono di rivivere le imprese di Francis Drake o Henry Morgan con tutti gli annessi e connessi storici. E non sono per niente facili da portare a termine. In redazione abbiamo trascorso parecchie ore a giocare a Pirates! E' vero che non abbiamo dovuto abborrare dei soldi per questo privilegio, ma così va il mondo. Al vostro posto lo proverai prima di comprarlo perché 35.000 lire non sono brucioline, ma vi consiglio di dergli comunque un'occhiata...

La versione su cassetta del gioco non è ancora arrivata in redazione al momento di andare in stampa. Perciò la pagella è riferita solo alla versione su disco. Se riceveremo la cassetta pubblicheremo le valutazioni aggiornate del gioco.

DISCO
PRESENTAZIONE 84%
Superba confezione e un sistema di menù facilmente consultabile anche se a volte l'utl'altro che traspare.

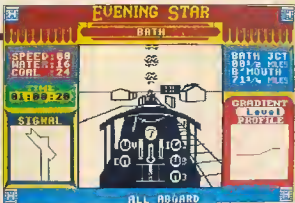
GRAFICA 51%
Le immagini statiche non sono gran che e anche le sequenze di combattimento sono un po' misere.

SONORO 32%
Un piccolo ingleno navale e qualche scarso rumore di vento.

APPETIBILITÀ 76%
Una rapida occhiata alle istruzioni e sarete già in grado di innalzare la vela.

LONGEVITÀ 79%
Abbandanza di missioni, storie che o no, da tenervi impegnati a lungo.

GLOBALE 75%
Un titolo che riesce a far rivivere, anche se in modo limitato, la avventurosa epopea dei pirati.



EVENING STAR
Hewson, cassetta L. 12.000, disco L. 18.000, solo tastiera, per C64.

Sullo stesso binario di Southern Belle è in arrivo la seconda simulazione ferroviaria della Hewson: Evening Star. Questa leggendaria locomotiva a vapore correva tra Bath e Bournemouth sulla linea Somerset/Dorset e questa simulazione vi consente di rivivere la gloriosa epopea dei treni a vapore viaggiando sullo stesso percorso. Lo schermo principale mostra il treno mentre sfreccia attraverso villeggi dai nomi storici, come Wellow, Chilcompton, Henstridge e Binger. Durante il viaggio bisogna rispettare la tabella di marcia perché i ritardi vengono penalizzati pesantemente. Bisogna anche fare attenzione ai segnali altrimenti può avvenire una collisione fatale. Una guida avventata causa la perdita di punti sicurezza o anche il deragliamento del treno. Lungo la strada bisogna fare due fermate e se passano le stazioni senza fermare si perdono punti efficienza. Alla stazione di Bour-

nemouth bisogna anche frenare in tempo altrimenti il treno va a sbattere contro i respingenti e i passeggeri vengono sbalzati dai sedili. Quando finalmente il treno entra sbuffando e Bournemouth e guadagnano punti nelle categorie sicurezza, risparmio e puntualità. Riuscite a passare l'esame?



Mi piacciono i treni, ma non così tanto da randare l'interessante Evening Star. L'azione di gioco è abbastanza coinvolgente e ci vuole una buona dose di perseveranza per guidare il treno correttamente. Per non parlare di rispettare la tabella di marcia! Anche se la grafica è abbastanza semplicistica a lania questa simulazione è piena di elementi che vi invogliano a giocare. Se siete un vero appassionato di treni, Evening Star può farvi passare qualche piacevole serata sulla linea per Bournemouth.



Non posso dire di essermi innamorato di Evening Star, ma non sono neanche un a cui interessano i treni a vapore. Se vi piacciono questa simulazione può proprio assere ciò che cercavate. Certo sembra assurdo, ma dal punto di vista del realismo, piano di attrattiva. La mia unica obiezione è che tecnicamente non sembra aggiungere niente di nuovo rispetto al suo predecessore. Le grafiche vettoriali e comunque sorprendenti e ha un tempo di aggiornamento dello schermo di un secondo! Se l'altra simulazione di treno a vapore della Hewson vi era piaciuta allora guardatevi anche questa.

PRESENTAZIONE 81%
Un mucchio di opzioni per rivivere qualunque stamberga a vapore.
GRAFICA 57%
Grafica vettoriale semplicistica e funzionale.
SONORO 32%
Effetti sonori evocativi, ma niente di più.
APPETIBILITÀ 65%
E' difficile entrare nel gioco, ma guidare un treno non è facile!
LONGEVITÀ 64%
Se avete intenzione di perseverare ce n'è di roba da fare.
GLOBALE 67%
Una simulazione discreta che dovrebbe piacere agli aficionados dei treni ma non a quelli che vogliono qualcosa di più veloce.

2AP TEST "Gioco Caldo"

Le risorse della Terra stanno nuovamente finendo e l'unico modo per generare altra energia è di collegare la vitale griglia cosmica interelettica. Questa griglia consiste di 37 esagoni colorati inter-collegati tra di loro, ciascuno rappresentante un mondo. L'obiettivo consiste nel formare una linea continua di esagoni da un lato all'altro della griglia: un obiettivo che si può raggiungere soltanto liberando tutti i mondi che costituiscono quella linea. Tre robot da guerra multifunzionali ZMX e un'ora di tempo reale sono tutto quello che il giocatore ha a disposizione per completare la sua missione.

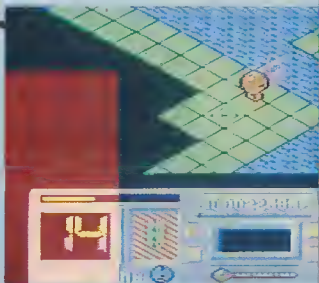
Per liberare un mondo bisogna teletrasportare un robot nel pianeta in questione e guidarlo alle ricche del quattro bacelli d'energia. Questi piccoli oggetti piramidali attivano il portale d'uscita, consentendo di rivendicare a sé il pianeta e di trasportare il robot su un altro mondo.

Ciascun mondo è pieno di pericoli, come laghi d'acido, baratri, precipizi e ire salite che portano nel nulla. Se il robot cade nel vuoto, vi verrà tolto un minuto dal tempo totale rimasto. Per aiutarvi a portare a termine la missione, potete richiamare con la tastiera una mappa del paesaggio immediatamente circostante. Il vostro robot. Ciascun robot ha capacità e risorse diverse. Il primo "Zanna" non ama le pozze d'acido, ma è immune alla gravità e può restare aggrappato alle pareti e a strapiombo senza scivolare. Il robot tondo e piatto vola

a mezz'aria come un aliscalo. I laghi di acido non gli fanno niente, ma ha difficoltà a superare colline e valli. Infine, c'è il robot standard, il quale è il meno divertente di tutti dato che è vulnerabile alla gravità che all'acido. Il paesaggio è popolato da droidi nemici che cercano di avvicinarsi e schianzarsi contro il vostro robot. Ogni volta che avviene una collisione si perde energia, rappresentata da una barra decrescente. Colpite un nemico e guadagnate così parte dell'energia persa. I droidi nemici sono prodotti da generatori sparsi qua e là. Distruggendoli cesserà la produzione di robot da quell'unità e si guadagnerà una bella dose di energia. L'unico problema è che ciò le erberà i droidi rimasti che attaccheranno con rinnovato vigore. I laghi, i fiumi e le cascate di acido possono essere congelati girando un interruttore a forma di fiocco di neve. Ciò congela momentaneamente i corsi d'acido consentendo anche al robot di terra di superarli senza danni.

Tra gli altri elementi del paesaggio vi sono delle pedane di teletrasporto per superare i terreni più ardui e delle micidiali "smart bomb" che distruggono tutto quello che c'è intorno. Si possono incontrare anche delle capsule di distorsione temporale che o aggiungono o tolgono cinque minuti di tempo al timer, a seconda della direzione in cui ruotano. Vi sono anche delle lettere nautanti che se raccolte a formare le parole **BONUS** consentono di accedere allo schermo-

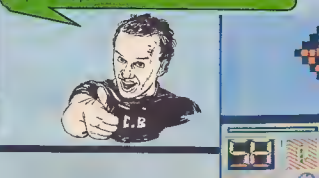
La prima griglia interfacciata con i 37 cam- di batta- lia dis- contili

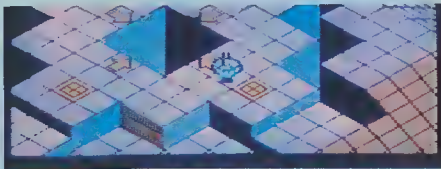


Dopo essere immerso in una pedana di teletrasporto, un robot standard attraversa un lago ghiacciato per prendere il suo primo baccello d'energia

bonus. Questo schermo si trova sull'ultimo mondo affrontato e per superarlo il robot deve attraversare il pianeto della zona di arrivo al portale d'uscita in un dato tempo. Non ci sono droidi nemici in giro e l'uscita è aperta, è solo una questione di destrezza e velocità. I punteggi sono dati in base al piano attraversato, ai droidi colpiti e agli oggetti raccolti. Ogni 100.000 punti si guadagna un robot extra. Una volta che avete completato un mondo, il robot ritorna alla base e appare di nuovo la griglia interelettica. I mondi liberali sono raffigurati con esagoni lampeggianti, mentre quelli che si sono dimostrati fatali per i vostri robot sono in bianco. Una volta che un esagono ha cambiato colore non potete più entrare nel mondo corrispondente, quindi diventa importante la scelta del percorso da compiere. Scegliete saggiamente e poi aprite la via scelta senza esitazioni.

All'inizio si fa un po' di fatica a padroneggiare il modo di comando interattivo e ci vuole un po' di perseveranza per imparare a muovere il robot. Le pozze, le cascate e le semplici gocce di acido sono dei pericoli insidiosi da sfiorare a come se non bastasse, dovete sfiorare i droidi nemici, raccogliere oggetti e distruggere generatori. L'azione è sempre furiosa, e quando sono riusciti a superare il primo livello ero bello stanco: ciò non stammi volevo continuare. Red LED è veloce, ben fatto, colorato e irrealistico a toni scuri il perfetto equilibrio tra realismo e fantasia. Se le Sterling riesce a mantenere questo slancio standard, venderanno giochi per un bel po'.





Il portale d'uscita, una frattura trans-dimensionale verso la libertà



Il robot-allascia si materializza grazie alla pedana di teletrasporto su un blocco-isola

A chi è senza senso d'orientamento potrà venire utile la mappa di ciascun campo di battaglia



Dopo una partenza non molto impressionante con Deathscape, Greyfall e Dogfight 2187, la Starlight ha finalmente colpito il bersaglio: e proprio in control Red L.E.D. è semplicemente geniale. Immaginatevi uno Spindizzy a scorrimento multidirezionale con più spessore e giocabilità e siete ancora a metà strada. I paesaggi sono disegnati magnificamente e totalmente convincenti. Il modo di controllo inerziale è fantastico, specialmente quando un robot scivola giù per una collina o pattina sul ghiaccio. Quello che mi è piaciuto è che si può sfidare il gioco in diversi modi: o puntando al record di punti, o sfidando il maggior numero di planeti o giocando nel modo giusto. Ci sono poi cinque corposi livelli di gioco, in grado di impegnarvi a lungo termine. Andate e comprate: è veramente qualcosa di speciale.



PRESENTAZIONE 90%
Struttura di gioco logica e ben studiata, più tabella dei record, mappa e modo di pausa

GRAFICA 93%
Fondali stupendi con scorrimento fluido e efficaci movimenti degli spinti

SONORO 72%
Limitato ma con effetti sonori evocativi.

APPETIBILITÀ 84%
Il comodo metodo di controllo rende abbastanza facile l'entrare nell'azione e fin dall'inizio c'è un gran numero di mondi da esplorare

LONGEVITÀ 92%
Finire una partita è gratificante, finire l'intero gioco è un'impresa.

GLOBALE 93%
Un gioco veramente bello, disegnato, implementato ed eseguito in modo brillante

Pensavo che dopo Spindizzy, The Sentinel e, in misure minori, Marble Madness non si potesse far di meglio nel genere "passeggi in 3D". Pensavo... ma Red L.E.D. le pensa in modo diverso. Contiene alcune tra le più realistiche e fantasiose vedute panoramiche abbia mai visto su un home computer. Il movimento del robot è stupendo, con la giusta dose di difficoltà per far sì che ciascun mondo sia impegnativo fin dall'inizio e rimanga impegnativo anche in successive partite. Il gioco è enorme. Ci sono mucchi e mucchi di schermi insidiosi e ben studiati. Anche se sembra ispirarsi ad altri giochi, Red L.E.D. è in realtà unico nell'approccio e geniale nella struttura di gioco. Ci sono voluti quattro tentativi, ma la Starlight ha finalmente trovato il suo "stellone".

ACE 2

Cascade, cassette L. 12.000, disco L. 18.000, joystick o tastiera, per C64, Spectrum, Plus4.

Sulle orle del successo di Ace, ecco arrivare Ace 2, una simulazione di combattimento aereo testa a testa per due giocatori, ambientata in Medio Oriente. Ogni giocatore è al comando di un jet ultra sofisticato e deve cercare di abbattere il velivolo nemico (controllato dal computer o da un avversario umano) utilizzando i cannoni o i missili a ricerca calorica. L'azione è vista in soggettiva tridimensionale con lo schermo suddiviso

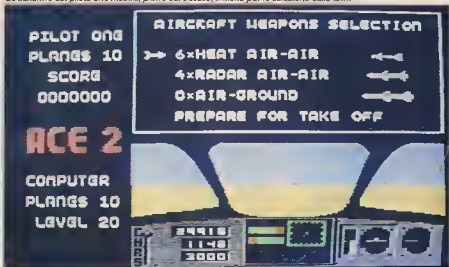
visivo orizzontalmente in due, il punto di vista del primo giocatore è in alto, quello del secondo in basso. Un pannello sotto a ogni schermo mostra lo stato di ciascun velivolo dando informazioni quali: altezza, velocità, armi, becchaggio, rotto e messaggi in arrivo. C'è anche un radar che mostra la posizione dell'aereo nemico. Si possono scegliere due scenari: combattimento ravvicinato o missione, il primo pone due piloti uno contro l'altro in una missione sen-

za ritorno. Se si è da soli, il computer lunterà da avversario (potendo scegliere tra 20 livelli di difficoltà). Si comincia a giocare dopo aver scelto il numero di aerei per persona e il numero di missili necessari ad abbattere i velivoli. Si guadagnano dei punti quando un missile o ricerca calorica colpisce il bersaglio e quando si centra l'aereo avversario con i cannoncini di bordo. Quando la squadriglia di aerei di un pilota è stata abbattuta il gioco finisce.

Nello "scenario missione" ciascun pilota deve distruggere le installazioni avversarie. Ci sono due livelli: dirottare le vostre installazioni intercettando e abbattendo gli aerei avversari oppure andare a distruggere le installazioni nemi-

che. Il pilota può scegliere tra missili aria-terra, o aria-mare, razzi teleguidati a lunga gittata o missili a ricerca calorica, utili per il combattimento ravvicinato. A causa del diverso peso dei razzi, prima di armarsi, il pilota deve pensare alla tattica di attacco: una volta in aria infatti le armi scelte non si possono più cambiare. La missione finisce quando un giocatore ha perso tutti i suoi aerei.

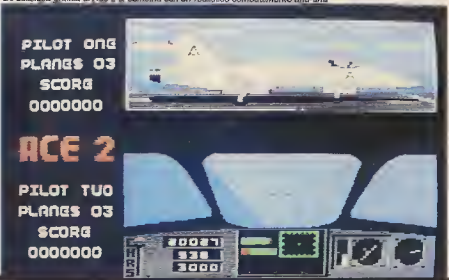
Lo schermo del pilota una mostra, prima del decollo, il menù per la selezione delle armi.



Non sono un vero appassionato del più complesso simulatore di volo.

e mi piace che Ace 2 consenta al giocatore di alzarsi subito in volo. Fin dall'inizio si vive una sensazione di velocità e tensione straordinaria e, nonostante la relativa carenza di opzioni e comandi, l'azione richiede un'attenzione costante e totale. L'avversario elettronico è un po' tosto (c'è bisogno di molta pratica prima che un avversario umano possa starci gli alla pari) ma questo gioco raggiunge il suo massimo quando si gioca l'opzione a due giocatori. Se giocato con gli amici Ace 2 è divertente, spietacolare, colorato ed eccitante. Cosa volete di più?

La deliziosa grafica di Ace 2 si combina con un realistico combattimento aria-aria.



Questo seguito di Ace è un po' deludente. L'originale prevedeva com-

battimenti aria-aria, aria-terra o aria-mare, rifornimenti in volo, decollo e atterraggio. In confronto Ace 2 è decisamente semplice e sconsigliata più che altro a un gioco arcade. Il combattimento ravvicinato è un puro combattimento aereo uno contro l'altro mentre la missione è virtualmente la stessa cosa con l'aggiunta che ogni pilota ha una installazione a terra da attaccare o difendere. Il computer è un buon avversario e dovrebbe impegnare anche il pilota più esperto: sempre che riusciate a resistere abbastanza a lungo. Abbattere un aereo dopo l'altro diventa un po' noioso quando non c'è niente di più da fare. Anche lo scenario missione è abbastanza limitato: l'azione non offre elementi sufficienti per invogliarvi a rigiocare.



Ace 2 non è certamente un clone del suo predecessore: non ci sono i comandi vitali dell'aereo. A pagina cinque del manuale di istruzioni c'è una lista delle cose di cui non avete bisogno per far volare il vostro aereo tra cut i flap, il timone e varie funzioni acrobatiche. Purtroppo questa è la sua maggiore pecca: il gioco è così ipersemplificato che rischia di perdere un po' del suo valore. I simulatori di combattimento sono strettamente legati al senso di cosa che il genere del dover controllare una macchina complessa, attaccare i nemici a contemporaneamente tentare di rimanere in vita. Tutto ciò che bisogna fare in Ace 2 invece è guidare l'aereo e premere il pulsante di fuoco. Anche se, per sé stesso, è un bel gioco i fan di Ace rimarranno delusi.

PRESENTAZIONE 90%
Utile serie di opzioni e schermo ben impaginato.

GRAFICA 78%
Ottima grafica statica complementata da un'azione un po' semplice ma veloce e colorata.

SONORO 75%
Il gioco si apre con un bellissimo motivo di Rob Hubbard, seguito però da effetti sonori un po' noiosi.

APPETIBILITÀ 80%
Molto immediato, vi impegna fin dall'inizio.

LONGEVITÀ 72%
I piloti soliti potranno annoiarsi abbastanza in fretta ma il modo a due giocatori è divertente.

GLOBALE 81%
Dopo Ace è un po' una delusione ma è comunque un gioco divertente per gli aspiranti piloti.

STERLINO

Via Murri 75/r/b Bologna Tel 302896

ocean

martech

MASSPROMET

SOFT

testo

W

STERLINO CLUB

Ipocentro di Megasoftware

SOFT-JOKEY LANDO

16

COMMODORE 64

28

E AMIGA

Konami

MSX SPECTRUM OLIVETTI PRODEST

elce

PRODIREC

EPYX

ACTIVISION

STERLINO NEWS

SERVIZIO NOVITÀ

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Per informazioni Tel 051-302896

ARCOR PROSE

Master's Software House

distribuzione: SOFTWARE, HARDWARE, COMMODORE 64-128, M AT

Servizio Modem Centro "On line" 24 ore Novità 0532/464715

cose da favola

Via del Commercio 13 Tel. 0532/465107 - Centro Commerciale Diamante 44100 Ferrara

LAUREL AND HARDY

Advance, cassetta L. 18.000, solo joystick. Per C64.



Stanlio e Olio stanno litigando di nuovo, gente Stanlio è andato a sbaliare contro una torta tirata da Olio e ora cerca vendetta.

Prima di cominciare potete impostare i parametri del gioco per uno o due giocatori, specificando la porta joystick per ciascuno e anche il numero di torte che devono essere tirate per vincere.

Lo schermo è diviso in tre pannelli: uno ciascuno per i due personaggi (in rigoroso bianco e nero) e uno per le informazioni concernenti il gioco. All'inizio i due personaggi si trovano all'esterno di un negozio di cartine dove possono acquistare una cartina della città. Una volta comprata, la cartina viene mostrata sul pannello centrale e scorre contemporaneamente al muoversi dei personaggi.

Scopo del gioco è guidare il vostro personaggio per la città fino al negozio di torte dove ne comprate alcune per poi andare alla ricerca del vostro avversario per bragliarle in faccia.



S.3

Ho paura che i fan del duo comico (tra i quali mi includo) avranno poco da ridire per questo ultimo titolo delle Advance.

La comicità è un concetto molto difficile da trasportare in una struttura così rigorosa come quella di un videogioco. Laurel e Hardy non ci riesce. Il gioco in sé non mi piace per diverse ragioni, in particolare per la mancanza d'azione. Mantra guardavo il vostro personaggio vagare da uno schermo all'altro vi prendeva un senso di disorientamento a l'infinito topografia della città vi fa pensare che passeranno secoli prima che li due si incontrino di nuovo. Compratevi una videocassetta di vecchia comicità, avrete garantita un'ora di vero divertimento.

Vagare per le strade a i vicoli fa venir sate a la disidratazione è indicata dal colore delle loro facce nel pannello centrale. Per rinfrescarsi bisogna prima trovare a poi entrare in un pub, mentre lo scopre una bicicletta vi servirà a muoversi più velocemente per la città.



S.3

Che è successo al miei attori comici preferiti? Li hanno coastriti a figurare in un terribile clone di Spy vs Spy, privo di azione, antusiasmo a giocabilità. La struttura di gioco è assolutamente abiliata: ora e ote per trovare una torta e ora e ora per trovare l'avversario e cul'irla. Quando l'avvato trovato vi divarlate mezzo secondo a l'irragliare in faccia e poi ricomincia tutto daccapo. Dove è andato a finire il divertimento di quella comiche?

Finalmente insieme, lo strampalato duo continua la sua avventura

PRESENTAZIONE 81%

Superba gamma di opzioni, presentate in modo brillante, rovinata dalla misera struttura di gioco.

GRAFICA 55%

L'innovato (ma scialbo) paesaggio in bianco e nero è popolato da scadenti personaggi.

SONORO 18%

Versione patetica del tema delle comiche di Stanlio e Olio, che sembra andare per conto suo.

APPETIBILITÀ 31%

Il punto di vista è disorientante e porta a fer confusione e a perdere interesse.

LONGEVITÀ 18%

Manca del tutto l'azione e ciò è un ostacolo anche per il più fanatico appassionato del duo.

GLOBALE 17%

Qualità dell'Advance si sono cacciati in bel guano.

NIGHT ON THE TILES

Firedr. Advance L. 12.900, joystick o tastiera, per C64.

Eduto vivete in strada. Prendete ma, per esempio: se ho fama devo andare a cercarmi da mangiare. Il menù stasera è fische di pesce, quante ne voglio.



N.5

Una volta tanto è bello dover controllare un animale invece dei soliti droidi.

o dalla solite astronavi: specialmente se sono rattigurali così bene come questo gatto. L'animazione è stupenda e gli aprile sono bellissimi. Anche se a prima vista sembra un po' difficile, la struttura di gioco è un po' semplicistica e l'insieme sono riuscito ad arrivare al secondo livello. Quindi il trucco sta nel perseverare. Non considero Night on the Tiles un acquisto essenziale, ma è troppo carino per essere ignorato e offre un discreto divertimento.

Una volta che ho raccolto le quattro fische di questo isolato, diventa mio territorio a posso pensare ad un altro.

Ma non crediate, non è facile. E' piano di guli qui, e se non gli do addosso al momento giusto, sono into e mi restano soltanto otto vite. Poi ci sono i ricci: posso spargli addosso, saltarli o scappare. Comunque sia, devo evitarli perché se vengo colpito da una spina posso dire addio alla vita N° 7. Le rane non sono pericolose, ma è meglio stargli lontane perché fanno perdere energia. Devo anche fare attenzione al sig Brown. Odi a gatti. Se arrivo alla fine dell'isolato troppo presto mi andrà addosso un vaso e dovrò dire addio ad un'altra vita.

L'ultimo pericolo, se così si può



N.5

Una notte di bagordi (è la traduzione del titolo, ndr) senza il cerchio alla testa del giorno dopo? Troppo bello per essere vero. Sfortunatamente il tratto solo di gatti, il movimento del mio è decisamente da fallo e il paesaggio cittadino sullo sfondo è piuttosto avocellivo. Gli sfitti sonori sono parò minimali e anche mettendo la musica non al miglior di molto l'at moliera. Insomma, c'è troppo poco spessore per aver voglia di giocarlo a lungo.

chiamare, è rappresentato delle pulci. Sono degli affari marroni salitelli: se uno di loro vi salta addosso non ve la togliete più. Ci sono anche un mucchio di topi e per noi gatti sono una prelibatezza. Ogni volta che catturo un topo o raccolgo una liscia di pesce vinco dei "punti preda" che vanno ad aggiungersi al punteggio della serata.

PRESENTAZIONE 54%

Opzione limitata e poi dover usare lo "spazio" per spuntare è lesidario.

GRAFICA 93%

Gli spiti e l'animazione lasciano senza fiato.

SONORO 71%

La musicchetta funky si adatta bene al gioco, anche se gli effetti sono appena appena adeguati.

APPETIBILITÀ 69%

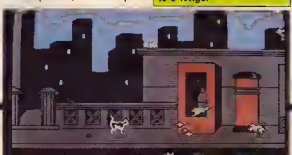
All'inizio è vien voglia di l'insciare a perdere ma la perseveranza viene premiata.

LONGEVITÀ 67%

Passare da un isolato all'altro abbastanza impegnativo, ma la struttura di gioco ripetitiva può, dopo un po', faro venire a noia.

GLOBALE 78%

L'equivalente felino di Green Beret e per di più divertente.



DIVENTA ALLENATORE DELLA TUA SQUADRA DEL CUORE, GIOCA CON:

FOOTBALL FORTUNES

TUTTO IL CAMPIONATO DI CALCIO • MINUTO PER MINUTO

PROGRAMMA E GIOCO TUTTO ITALIANO

FOOTBALL FORTUNE:

- UN DRILLANTE GIOCO DI SOCIETÀ
INTERAMENTE GESTITO DAL COMPUTER!
- PER 2/5 GIOCATORI NEL RUOLO DI
ALLENATORI/DIRETTORI TECNICI.
- OGNI GIOCATORE DEVE GUIDARE LA
PROPRIA SQUADRA ATTRAVERSO TUTTA
LA STAGIONE CALCISTICA.
- DALLA SECONDA STAGIONE OGNI
SQUADRA ENTRA A FAR PARTE DI UNA
DELLE 3 COMPETIZIONI EUROPEE!



Da settembre disponibile per:

Commodore 64 cass.	L. 29.000
Commodore 64 disco	L. 39.000
MSX	L. 29.000
Spectrum	L. 29.000
Atari	L. 29.000
Atan ST	L. 49.000
IBM	L. 49.000
Amiga	L. 49.000



TEST

**"Gioco
Caldo"**

FOOTBALL FORTUNES

CDS Software, cassetta L. 29.000, disco L. 39.000/49.000.
Per C64, Spectrum, MSX, Atari XE, Atari ST, IBM, Amiga.

Questo gioco non cerca di simulare il ruolo di un allenatore. Ne è un gioco arcade di calcio. "Cos'è allora?" sento i lettori gridare, esasperati dal modo, da incompetente, con cui cerco di creare un po' di suspense. Beh, o lettori insofferenti, Football Fortunes è un gioco di società per due-cinque giocatori moderato dal computer. L'obiettivo è piuttosto semplice: diventare il più forte. Per raggiungere questo obiettivo bisogna prendere le decisioni giuste, fare un po' il maneggiatore e avere una buona dose di fortuna.

Ciascun giocatore diventa "manager" (nel senso inglese di allenatore-direttore sportivo) della sua squadra del cuore e riceve 800.000.000 di lire. Il computer genera casualmente una squadra di 13 calciatori (11 titolari più due "riserve") e li quali assegna un valore di "punti-forza" variabile tra uno e cinque. Ogni giocatore sceglie quindi tra il mazzo di carte dei giocatori quelli con punti-forza equivalenti alle cifre generate dal computer.

Sommando i punti-forza dei giocatori schierati si avrà il totale dei

punti-forza della difesa e dell'attacco, che dovranno essere inseriti nel computer prima di ogni partita.

Appena completate queste formalità si può passare al gioco vero e proprio. Il computer "lancia" il dado e ciascun giocatore deve spostare

il suo segnetino sul tavoliere di un numero di caselle corrispondente a quello uscito.

Ciascuna casella del tavoliere rappresenta una situazione che può verificarsi tra una partita e l'altra e il manager deve affrontarla. Vi sono nove tipi di caselle diverse, di-



Questo è un gioco veramente di società. Urta, battibacchi, complessi di persecuzione, emicizie distrutte, tentati suicidi sono parte essenziale di questo eccellente computer-gioco di società. E' facile da giocare e ben studiato: anche se non vi piace il calcio non potrete fare a meno di divertirvi. E' un po' caro, ma con la benefit che offre il mercato dei giochi di società questo è un gran investimento. Ma, per favore, chiudete a chiave i coltelli da cucina e i ferri da maglia!



RICHIEDETE IL CATALOGO

SANDIT MARKET

VENDITA PER CORRISPONDENZA

COMPUTER-ELETTRONICA-RICE TRASMETTITORI



150 pagine illustrate con 2200 articoli

- RICETRASMETTITORI • ELETTRONICA
- COMPUTERS • HOBBYSTICA

INVIARE L. 7.000 IN FRANCOBOLLI PER COSTO CATALOGO E CONTRIBUTO SPESE SPEDIZIONE

SANDIT S.R.L. - VIA S.F. D'ASSISI 5
TEL. 035/224130 - 241100 BERGAMO

COMPUMARKET S.R.L. - VIA S. ROBERTELLI 17b
Tel. 089/324525 - 841100 SALERNO



VOGLIATE INVIARMI COPIA DEL VOSTRO CATALOGO, ALLEGO L. 7.000

NOME COGNOME

VIA CAP.

CITTA'

visibili in tre categorie principali: finanza (entrano o escono dei soldi); calcio-mercato (si gira una carta del mazzo dei giocatori e si indice un'asta per il giocatore "pesato" nella quale i manager possono fare le loro offerte per il suo cartellino) e fortuna (il computer genera una situazione casuale che può essere benefica o disastrosa per le società).

Le partite vengono giocate solo dopo che tutti i giocatori hanno spostato i segnalini sul tavoliere. E' possibile vedere il calendario della "prossima giornata" a quindi i manager, sapendo chi affronteranno, possono prestare o chiedere in prestito giocatori. Una volta che tutte le contrattazioni sono concluse si possono inserire nel computer i punti-forza dei vari reparti. Subito dopo appaiono sullo schermo, stampati come da telescrivente, i risultati finali e l'incasso del botteghino.

Dopo di che si ritorna a giocare sul tavoliere.

Il computer tiene in memoria tutti i risultati e in ogni momento si può richiamare la classifica del campionato con partite vinte, nulle, perse e gol fatti a subit. Il computer dà inoltre dei punti in base alle vostre capacità manageriali e alla fine di una partita, che può durare un qualunque numero di stagioni, si possono vedere i punti-manager dati a ciascun giocatore per le varie competizioni a cui ha partecipato le squadre a, ovviamente, il vincitore.

Al momento della pubblicazione non disponiamo delle versioni definitive del gioco, ma di una pre-release con grafiche non definitive. La mancanza di immagini dal programma è dovuta a questo motivo, farmo rettificando il fatto che al tratto di un programma soprattutto attuale, al punto che nelle pagelle non consideriamo la grafica come elemento di valutazione.

PRESENTAZIONE 99%
E' tutto in italiano, istruzioni e gioco su schermo. Che si può vedere di più?

APPETIBILITA' 96%
La semplicità del gioco è disarmante. Io si gioca appena aperta la scatola.

LONGEVITA' 95%
Ogni partita fa caso e se e vi ci vorrà un bel po' prima di stancarvi di giocare.

GLOBALE 93%
Un gioco di società diverso dai soliti con un'ottima integrazione tra tavoliere e computer.

THE LIVING DAYLIGHTS

Domark, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum, MSX, Amstrad, PC128S, AtariXE.

James Bond torna sul grande schermo con l'ultima avventura dell'agente 007. *The Living Daylights*. Ora è anche sui vostri schermi con questo "gioco ufficiale del film" prodotto dalla Domark. Il giocatore veste i panni dell'uomo con la licenza d'uccidere e affronta otto livelli di gioco per arrivare a sconfiggere il malvagio mercante d'armi Brad Whittaker.

Ogni livello è basato su una scena del film ed è rappresentato da un fondale a scorrimento orizzontale. Bond lo attraversa da sinistra a destra, correndo, saltando e evitando gli ostacoli. Ogni tanto apre un occhio e prima che questi apra il fuoco Bond deve sparargli puntando un cursore (che rappresenta il mirino della Walther PPK di Bond) e premendo il pulsante di fuoco. Se il nemico apre il fuoco, Bond perde energia, rappresentata da una barra decrescente. Quando questa arriva a zero, Bond perde una delle sue cinque vite.

All'inizio di ciascun livello (tranne che nel primo, dove viene assegnata automaticamente una pistola con proiettili di vernice), Bond viene portato nel laboratorio di Q e gli viene chiesto di scegliere un'arma tra le quattro a disposizione: solo una tra queste è veramente utile per l'imminente missione, quindi scegliete con attenzione. Se avete scelto l'arma sbagliata, Bond userà la fedele Walther PPK. La caccia a Whittaker comincia a Gibilterra, dove Bond sta esercitandosi con degli uomini del SAS (ecco il perché della pistola a proiettili di vernice) che apuntano da dietro dei cespugli sullo sfondo mentre Bond corre davanti a loro.

I livelli Due e Tre portano James Bond oltre la Cortina di Ferro. La prima locazione è il Conservatorio

Lennin dove Bond sta eludendo un transgusto russo e scappare. Superando questo livello si passa all'oleodotto transiberiano. Per fuggire e passare al quarto livello Bond deve affrontare un percorso di guerre costituito da tubature di diverse alleanze che deve evitare se non vuole fare una brutta fine. Intanto in Gran Bretagna, uno scagnozzo di Whittaker si è introdotto nella casa dove è tenuto Koskov. E' armato di bottiglie di latte esplosive e non esita a lanciale contro Bond che lo insegue per i corridoi del palazzo.

Dopo di che è la volta di una gita al Luna Park. Questa volta dei palloncini esplosivi volano pericolosamente verso Bond. Tangere è la destinazione successiva e Bond deve saltare da un tetto all'altro prima di passare al penultimo livello: una base aerea russa nel cuore dell'Afghanistan occupato.

Dopo aver letto fuori altri scagnozzi, Bond passa all'ultimo livello: la casa di Whittaker, dove ha luogo il confronto finale tra Bond e Whittaker... se lo uccide, neverà gli elogi del Primo Ministro.



I film di Bond sono sempre stati dalla grandi occasioni per riempire la sala cinematografica. Vadando questo gioco penso che non succederà altrettanto nei negozi di computer. La trama del gioco del film a ci vuole un bel po' di fantasia per riacuire ad immedesimarsi con i personaggi. Non ci sono neanche la cosa più acclamata del film: dove sono l'Aston Martin, Maryam d'Abo e la altra ballerina coprotagonista? L'azione è molto nello stile di Missle Command, ma con fondali diversi per ogni livello nel tentativo di variare ciò che in affetti è ripetitivo e noioso. Da qualunque parte lo si guardi, qui c'è poco alla par l'appassione di cinema che par quello di giochi.



Questo gioco manca proprio di fantasia. E' una balla delusione, non è altro che una noiosa variante di Missle Command, con otto livelli a scorrimento orizzontale. Ciascun livello segue rigidamente la trama del film, ma sono tutti uguali: correte, sparate a qualche scagnozzo, saltate, sparate ad altri scagnozzi. E' ovvio che ciò non vi faccia andare i battiti a mille. Le musica è un normale motivo di Dave Whittaker e gli effetti sonori sono altrettanto ecchi.



Non ho ancora visto il film e non posso dirne la qualità tra PS e JR sul fatto che il gioco segue o meno la trama del film (eici). Per quanto mi riguarda, alcune perli sembrano un po' troppo irreali, come il fatto che la Walther PPK di Bond abbia un'illimitata dotazione di proiettili o che Bond possa sostenere diversi colpi prima di morire o che abbia cinque vite! Purtroppo c'è poca varietà tra i livelli (e parte della grafica) a il gioco diventa presto qualcosa di d'aja vu.

PRESENTAZIONE 67%
Schermo dei titoli che vi scorre subito dopo a niente opzioni.

GRAFICA 79%
Otto fondali a scorrimento, di gran effetto, rovinati da sprite rozzi.

SONORO 49%
Scarso motivo, che ha poco a che vedere con il tema di Bond, più effetti sonori appena sufficienti.

APPETIBILITA' 68%
Azione facile ed immediata, un po' sdoppiata da un modo di controllo studiato male.

LONGEVITA' 43%
L'azione sempre uguale non tiene avvignati a lungo.

GLOBALE 57%
Una variante ripetitiva e niente affatto originale di Missle Command. Non proprio quello che ci si aspetta dal "gioco ufficiale di James Bond".



FAERY TALE

Microillusions; disco L. 99.600, joystick mouse e tastiera. Per Amiga.

Thème Faery Tale è un'avventura dinamica ambientata nella magica terra di Holm. Siamo nel medioevo, un periodo di grande conquista per molte software house. I protagonisti sono tre fratelli che hanno l'ingrato compito (perché di questo si tratta) di sconfiggere un mego cattivo e recuperare un talismano. La ricerca del mego e del talismano si svolge in un mondo dell'estensione enorme, calcolate in oltre 17000 schermi, contenenti caverne, labirinti, foreste, deserti, montagne innevate, laghi, castelli, villaggi e chi più ne ha più ne metta, tutti da esplorare, attraversare, visitare. In questo immenso mondo potete incontrare vari personaggi come: mendicanti ciechi, perfidi guerrieri a

I tre fratelli iniziano la loro ricerca nella città di Tambry. Il primo a entrare in azione è Julian, il più abile dei tre, il quale inizia a visitare le baracche del villaggio nella speranza di recuperare qualche arma o oggetto prezioso.

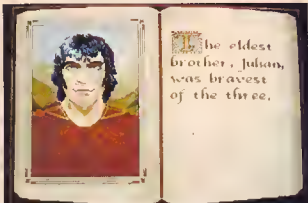
Appena si abbandonano le mura del villaggio si viene infatti assaliti da ogni genere di evversen. I quali sono la cosa più difficile da affrontare, soprattutto se avete solo il pugnale, l'arme standard di cui sono dotati i tre fratelli. Qualche spe-



**"I nostri tecnici
hanno lavorato
ininterrottamen-
te per sei mesi
per creare un**

novo mondo di più di 17000 schermi". Così scrive un po' pomposamente la Microfilas. Non sempre impegno e volontà sono però sufficienti a realizzare un bel gioco. The Feary Tale richiede infatti una certa spicciolosità. Le sue migliaia di locazioni da visitare e quei maledetti guerrieri non esentano certo il ritmo dal gioco. Avrei preferito che i programmatori si fossero impegnati a realizzare qualcosa di più giocabile e di meno ripetitivo. Ma ci sono le leggi di entità: nel Guinness dei primati per l'estensione del gioco

ranze di sopravvivenza, potete averle se trovate l'arco o le frecce, lo scudo, la mezza o la spada cercando nelle varie locazioni, comprendola alle taverne oppure raccogliendola dal corpo di qualche nemico ucciso. Gli oggetti me-



gici invece possono essere utilizzati solo una volta e hanno effetti straordinari come il *jade skull* che elimina tutti i nemici nei paraggi o il *bird totem* che mostra la mappa o il *glass vial* che aumenta la vitalità. Ogni fratello viene controllato con mouse, joystick o tastiera.

La parte inferiore dello schermo è occupata da una pargamena su cui scorrono messaggi e commenti su cui si aggiornano i valori di coraggio, fortune, gentilezza, vitalità e denaro. Al centro avete una serie di comandi da selezionare con il cursore guidato dal mouse o tramite la tastiera per svolgere le azioni tipiche delle avventure dinamiche come parlare, comprare, prendere, dare e usare. Ognuno di questi comandi comprende un sotto menu per gli oggetti o altre azioni da selezionare. La parte

inferiore destra dello schermo contiene una rosa dei venti che indica la direzione presa. Se non avete il joystick potete usarla per selezionare il movimento via mouse.



I combattimen-
ti sono il punto
debole del glo-
co. Se deve
essere coal
bagnare avere



PRESENTAZIONE 90%

La presentazione su schermo con le pagine che si sfogliano come un libro è da film.

GRAFICA 75%

I colon sono accattivanti, l'animazione anche, ma la visione del gioco dall'alto pen-

lizza l'atmosfera.

SONORO 30 %
Qualche affetto e una musica fortunatamente escludibile.

APPETIBILITA' 70%

Inizialmente le curiosità vi porteranno a prendere sentieri, attraversare legghi, visitare le costruzioni...

LONGEVITA' 52%

...ma quando vi accorgete che il più scemo dei nemici ha più possibilità di voi di sopravvivere vi smonterete subito.

GLOBAL E 51%

GLOBAL 31%
Noloso e ripetitivo. Meglio andare in Scozia o nella Bassa Padana piuttosto che camminare come un mulo per le lande sconfinite di Feery Toe.

**Sono in edicola
le due riviste mensili
con cassetta di
Adventures**

TUTTE IN ITALIANO





Anche se l'autunno tarda ad arrivare, il Mago è sempre puntuale con le sue recensioni. Questo mese il severo Merlino premia come **Gioco Caldo** Guild of Thieves, promuove a pieni voti Knight Orc e boccia inesorabilmente The Three Musketeers.

Guild of Thieves

Magnetic Scrolls/Rainbird, solo disco L. 35.000/45.000

Gioco Caldo

Abbiamo già parlato di questo gioco per l'Atari ST in un'anteprima ma ora che abbiamo la versione per 64 ecovi la recensione definitiva. Innanzitutto rinuoviamo gli orpelli per concentrarci sul gioco vero e proprio. La Magnetic Scrolls è balzata sulle pagine dei giornali lo scorso anno con **The Pawa**: parser stupendo, grafica brillante, personaggi interattivi, scenario originale, nuova casa di software (beh, quasi), distribuzione Rainbird e disponibilità multi-formato.

Gli ultimi due punti sono molto significativi e qualificano la Magnetic Scrolls come un pesce grosso, anche se in un piccolo stagno.

In secondo luogo, gran parte di questa "montatura" giornalistica è dovuta alla forza del parser e della grafica. Giornalisti che non avrebbero mai giocato un'avventura neanche morti sono andati improvvisamente fuori di coppe per le belle immagini. E il parser gli consentiva di comunicare con il gioco. Quindi è saltata fuori un'intera legione di autonomi

natisti recensori di adventure che hanno proclamato **The Pawa** il più bel videogioco dopo **Pong**.

Intanto per noi avventurieri la vera domanda non aveva ancora risposta: queste adventure della Magnetic Scrolls sono veramente dei bei giochi? Valgono veramente il loro prezzo o il 90% della soddisfazione deriva dal guardare delle belle immagini e dal digitare **PUT THE IVORY KEY IN THE SWAG BAG AND THEN DROP THE POISON ON THE STEPS?**

Il Mago si è messo a giocare **Guild of Thieves** con dei cattivi presentimenti. Mi sono chiesto perché e ho capito, con orrore, che in realtà non mi ero divertito un gran che a giocare **The Pawa**. Sacrilégio! Ma anche se altri, senza dubbio, non saranno d'accordo, l'ho trovato un po'chettino pretenzioso. Aveva degli stupendi enigmi, ma lo scenario era un po' strano... beh, diciamo che l'ho trovato un po' capitalistino.

Quindi è stata una bella sorpresa trovarsi assorbito da

Guild of Thieves. Non sarà così originale come alcune delle cose viste ultimamente, ma sta diventando uno dei giochi preferiti dal Mago.

Si comincia seduti su una barca in mezzo ad un fiume con un rappresentante della Gilda. Per essere ammessi a questa augusta corporazione dovete ripulire la regione circostante di tutti gli oggetti di valore. Quindi, a differenza di **The Pawa**, qui abbiamo uno scenario molto tradizionale: la vecchia caccia al tesoro.

Se vi state chiedendo perché ci dovrebbe essere del buono a restare fedeli ai temi tradizionali invece di inventare nuove ed entusiasmanti trame, la risposta è che l'intima struttura dei programmi d'avventura gira fortemente attorno alle locazioni e agli oggetti. E' quindi molto sensato avere uno scenario che premia la scoperta di locazioni e oggetti con dei bel punti! Ecco perché i tradizionalisti notano con gioia il contapunti collocato in alto allo schermo (insieme al "contamosse").

Il parser è anche questa volta

magnifico. Ad esempio, potete far largo uso del vostro vecchio borsone. Il comando **PUT ALL EXCEPT THE LAMP IN THE SWAG BAG AND CLOSE IT** verrà eseguito rapidamente e senza difficoltà. Questo significa che il gioco diventa un piacevole esercizio dell'immaginazione, invece che una battaglia di parole incomprese. Muovendovi farete uso di un'altra caratteristica del parser: il comando **GO TO**. Una volta che siete stati in una locazione o avete **EXAMINATO** un oggetto potete tornare con **GO TO** da un qualunque posto. Nel "Golden Wheatfield", ad esempio, digitando **GO TO TEMPLE** o **GO TO STATUE** passerete al tempio (dove c'è la statua) attraversando rapidamente le locazioni intermedie.

Ci sono due cose da dire sul comando **GO TO**. Primo, se non state attenti può uccidervi. Ad esempio, digitando **GO TO TEMPLE** nella Lounge vi porterà fuori dal castello attraverso il ponte levatoio alzato e il suo infuriato guardiano: un'idea nient'affatto buona; e



f a hill which rises up above the screen
to the north is the moat of a home.
look at the moat

una volta che avete dato il comando non potete tornare indietro. Secondo, sembra che possiate tornare soltanto a quegli oggetti che avete EXAMINATO. Ciò può depistarvi. Prendiamo di nuovo il tempio: la descrizione della stanza dice chiaramente che lì c'è una statua, ma se in seguito digitate GO TO STATUE non vi servirà a niente a meno che non l'abbiate esaminata. Vedete quindi non basta. Il comando GO TO è utile soprattutto quando dovete met-

tere al sicuro gli oggetti di valore. Questi, tanto per cominciare, non sono difficili da trovare, ma qualcuno si chiederà perché pur prendendoli non aumenta il punteggio. La risposta è che bisogna metterli in una delle cassette di sicurezza della Banca di Kerovnia perché diano punti. L'uso delle cassette di sicurezza evidenzia un'altra eccellente caratteristica di questa avventura: il design del gioco. Tutti gli enigmi sono costruiti in modo fantastico: logici, a volte

piuttosto difficili e molto gratificanti da risolvere. Ad esempio, una volta depositato un oggetto la cassaforte non lo restituirà più. Quindi dovete stare attenti a depositare gli oggetti di valore, assicurandovi che sia un tesoro e non qualcosa che vi potrà servire in seguito.

Avendo giocato l'avventura sia su C64 che su ST, ho trovato un aspetto poco soddisfacente: l'accesso al disco. Il gioco è su due dischi e benché il cambio di dischi sia ridotto al mini-

mo, il vecchio 1541 gira per dei secoli. Anche gli accessi al disco dei giochi Infocom sono più rapidi e nei momenti di tensione ho trovato questi ritardi piuttosto noiosi.

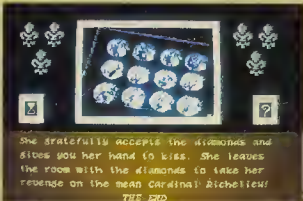
C'è un ritardo particolarmente lungo ogni qualvolta il gioco carica una nuova immagine grafica. I disegni sono ottimi, ma se le vostre aspettative sono state 'gasate' dalle foto degli schermi dell'Atari ST, allora resterete un po' delusi. Certo non vi lamenterete della mancanza di illustrazioni, anche se a volte vi troverete ad esaminare, con conseguente perdita di tempo, degli oggetti chiaramente illustrati nel disegno ma inesistenti nel gioco. *Guild of Thieves* è un programma eccellente e combina le capacità di programmazione della Magnetic Scrolls con uno scenario più accessibile e degli eccellenti enigmi. Vi ci vorrà un bel po' di tempo per finirlo e dovete salvarlo molte volte. Purtroppo non c'è l'opzione 'RAM save' e nessuna funzione di catalogo per consentirvi di controllare quali file avete salvato in precedenza. Ad ogni modo, questi sono difetti minori di un gioco che è destinato a diventare un classico.

Atmosfera	85%
Interazione	91%
Impegno	89%
Globale	90%

The Three Musketeers

Computer Novels, cassetta L. 18.000

La Svezia ha regalato al mondo il Gre-No-Li, la Saab e Ingrid Bergman. Di questo genere siamo tutti riconoscenti, ma potevano risparmiarci questa versione elettronica del romanzo di Alessandro Dumas, 'I Tre Moschettieri'. Chiamare 'romanzo al computer' questo gioco è un insulto a Dumas, il quale si starà certamente rivoltando nella tomba insieme agli autori di altri romanzi quali 'Ivanhoe', 'Il Conte di Montecristo' e 'Il giro del mondo in 80 giorni' che i programmatori della Computer Novels stanno, a quanto si dice, apprestandosi a trasferi-



re in numeri binari. Voi interpretate il ruolo di D'Artagnan e dovete recuperare i diamanti che la Regina di Francia ha regalato al suo amante, il Duca di Buckingham, prima che abbia luogo la festa indetta dal Re. Consigliato dal perfido Cardinale Richelieu, nemico della Regina, il Re ha chiesto alla moglie di indossarli alla festa e se ciò non avvenisse avrebbe la prova del suo tradimento. E' la dama di compagnia della Regina, Costance, vostra innamorata, a chiedervi di salvare l'onore della sovrana di Francia riportandole i diamanti in tempo utile e voi, suo fedele servitore, non vi tirate indietro e vi mettete alla ricerca di Porthos, Athos e Aramis, senza i quali non riuscirete a compiere la vostra importante missione.

The Three Musketeers non è un vero e proprio adventure,

nel senso che non lo si gioca nel modo tradizionale, digitando parole con la tastiera, bensì scegliendo una risposta o un'azione tra una serie di opzioni che vi vengono presentate sullo schermo. Per sapere quale comando aspetta il computer, o meglio quale tasto aspetta che schiacciate, dovete guardare lo schermo. Se nel quadratino a destra della finestra grafica c'è un punto di domanda dovete, recitano le istruzioni, "leggere il testo sullo schermo" (ma va?) e poi premere la barra spaziatrice. Nel quadratino apparirà un punto esclamativo e avrete a questo punto alcune alternative tra cui scegliere quella giusta. A volte potete vedere una alternativa sola alla volta, altre volte appaiono tutte contemporaneamente. Se vi soddisfa

la risposta (perché in genere di questo si tratta) premete 'Return', altrimenti premete la barra spaziatrice per far apparire un'altra alternativa. Se invece nel quadratino vi sono quattro frecce dovete scegliere la direzione in cui muovervi premendo uno dei quattro tasti funzione che rappresentano le direzioni cardinali. Avete anche la possibilità di fare un 'Quicksave' cioè di salvare il gioco su RAM, premendo il tasto 'S'. Ciò si può fare però una sola volta per ciascuna sezione di gioco e vale solo all'interno di quella sezione. L'altro comando molto utile è il tasto 'CTRL' che vi permette, grazie a Dio, di togliere la laggiuosa musicchetta che accompagna tutto il gioco. Il problema di questo gioco è che le opzioni-risposta sono

facili e limitate e non ci vuole né una gran intelligenza né una brillante capacità di intuizione per dare la risposta giusta. Il Mago l'ha risolto in un pomeriggio. Ora è vero che il Mago è il Mago (la modestia è il tuo forte, vero Barbabianca?, ndr) ma vi assicuro che qualunque avventuriero con un minimo di esperienza non ci metterà più di tanto per finire questa misera avventura. Per di più, essendo il gioco diviso in varie sezioni, la versione su cassetta (da noi provata) ha dei grossi limiti di caricamento tanto che ci passa più tempo ad aspettare che il programma carichi la sezione successiva che a giocare. Come se non bastasse, se commettete un errore irreparabile nella, poniamo quarta sezione e vi siete dimenticati di fare il

'Quicksave' dovete ricaricare tutto il gioco e ripartire dall'inizio, cioè dalla prima sezione, anche se l'avete già risolta. Questa è una cosa inaccettabile in qualunque gioco, figuriamoci in un'avventura. Insomma, a questo punto avrete capito che **The Three Musketeers** è un programma da non toccare neanche con una canna da pesca. Il Mago non aspetta con trepidazione che escano gli altri titoli annunciati dalla Computer Novels e quando usciranno non si affannerà di certo a farseli dare per recensirli.

Atmosfera	25%
Interazione	11%
Impegno	9%
Globale	17%

Knight Orc

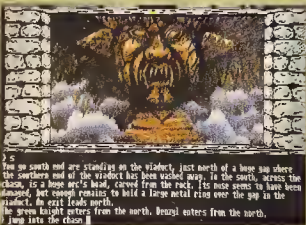
Level 9, disco L. 35.000

La Level 9 era la Regina del mercato degli *adventure* su cassetta grazie alle sue tecniche di compressione del testo che gli consentivano di aggirare i limiti delle cassette e creare giochi di un certo spessore. Oggi che i *disk drive* si stanno imponendo sul mercato insieme al computer con più memoria e migliori capacità grafiche riuscirà la Level 9 a mantenere la sua fetta di mercato? Per rispondere a questa domanda il Mago ha visionato il nuovo titolo della Level 9, **Knight Orc**, nella versione per Atari ST.

Il gioco è accompagnato da un voluminoso manuale che contiene, oltre alle istruzioni del gioco, un racconto che narra le avventure di Grog Grindeguts e degli altri orchi. Si legge bene ed ha una buona dose di umorismo. Il racconto dà l'ambientazione del gioco che è diviso in tre sezioni: *Loosed Orc, A Kind of Magic e Horse of the Mountains*. Ad ogni modo, non è necessario leggere il racconto per giocare. Oltre ad un *parser* semplice, la vera differenza tra **Knight Orc** e i precedenti titoli della Level 9 è la presenza di personaggi interattivi. Come ha recentemente affermato Pete Austin, presidente della Level

9: "La gamma di enigmi che si possono avere raccogliendo ed usando oggetti è stata esplorata in lungo e in largo: il passo successivo deve essere l'introduzione di personaggi interat-

tivi". L'arrivo di un altro personaggio. Gran parte dell'impegno del gioco sta nel farsi alleati, quindi ne avrete di cose da comunicare in questo gioco. Uno dei migliori aspetti di questa interazione è la possibilità di "mettere in fila" i comandi per altri personaggi. Il manuale dà questo esempio... TROLL, WAIT 2, IN, KILL VAMPIRE. MOUSE, WAIT, IN, KILL VAMPIRE.



Una schermata di Knight Orc per Atari ST

tivi". Detto fatto, in **Knight Orc**, mentre controllate le azioni di Grindeguts, potete seguire (FOLLOW) un altro personaggio, rivolgervi ad un altro personaggio usando il formato nome + messaggio e anche aspettare (WAIT

IN, KILL VAMPIRE inserendo in sequenza i tre comandi) sopracceccati quando siete all'esterno della tana del vampiro porterete tutti e tre i personaggi all'interno contemporaneamente, sferrando un attacco congiunto contro il

suecchia-sanguine. Comunque la Level 9 ha ancora molte cose da imparare riguardo alla programmazione di personaggi interattivi. Ci sono infatti alcune *gaffe*... Chiedendo a Denzil WHO ARE YOU egli vi risponderà "MI preparo subito". Qui qualcosa non va... Durante il gioco, inoltre, appaiono su schermo dei messaggi su Denzil e gli altri personaggi quasi per convincervi che hanno veramente vita propria. Purtroppo questa tecnica è poco convincente poiché mentre siete in compagnia di Denzil può balzare sullo schermo una frase del genere: "Denzil borbotta qualcosa". Possa capire l'intenzione che sta dietro a questi messaggi, ma dopo un po' di tempo s'irridono i personaggi della Magnetic Scrolls e della Infocom non reclamizzano in continuazione la loro presenza, ma sono più efficaci. Come gli altri recenti titoli della Level 9, anche **Knight Orc** ha immagini grafiche. La grafica è un po' diversa da quella solita e credo che il pubblico la amerà o la odierà. Date un'occhiata agli schermi per farvi un'idea di quello che dico. Sembrano quasi degli acquarelli e le ho trovate un contrasto efficace al solito approccio di quasi-realismo foto-grafico di altri giochi (ad esempio, **Guild of Thieves**). Dalla *Magnetic Scrolls* è stata anche preso in prestito la tecnica delle immagini "scorribili": potete farle scorrere su e giù per lo schermo, ma sfor-

tunstantemente l'effetto è un po' a sobbalzi. Forse verrà corretto nella versione finale. Spero proprio che sia così: se copli idee di altri devi almeno egualgarli, altrimenti fai una figura barbuta.

Per quanto riguarda il soggetto del gioco, beh... il Mago non sa bene cosa pensare. The Pawn era forse un po' troppo "fuori", Guild of Thieves è già più tradizionale, ma non posso fare a meno di pensare che Knight Ore lo sia un po' troppo. OK, tesori, magia e duelli sono ottimi argomenti per un adventure, ma dobbiamo sempre restar fermi a scernere da Terra di Mezzo? Non siamo un po' stufi di Orchi e cose del genere?

Quindi cosa c'è di buono in Knight Ore oltre al personaggio? Il parser è stato migliorato ed ora potete andare (GO TO) o correre (RUN TO) in un'altra locazione con un solo comando. Potete anche trovare un oggetto col comando FIND e usare le parole EVERYTHING e EVERYBODY. E' consentito anche l'uso di EXCEPT. Sicuramente nessuno si lamenterà dell'interazione.

In secondo luogo, il gioco non manca di fare occasionali critiche al mondo reale. Se questo vi piaccia o no dipende dalla vostra opinione della società. Ad esempio, se vi piace l'idea che un opinabile membro del clero sia un "sudato pedofilo" allora gradirete certamente le "considerazioni" sociali di Knight Ore.

Infine, il solito umorismo della Level 9 pervade tutto il gioco. A volte sono un po' troppo da specializzati ma il Mago, che quando si tratta di adventure non è famoso per il suo senso of humour, si è fatto qualche risata.

Il fatto è che al giorno d'oggi stiamo assistendo ad un sempre maggiore coinvolgimento di creatori maturi ed originali nei giochi d'avventura. Scott Adams e Adventureland sono stati sostituiti da Douglas Adams e Hitchhikers e i potenti generatori di giochi, come quello usato dalla Magnetite Scrolls, sono ora più facilmente disponibili. Ancora più importante, gli avventurieri oggi si aspettano qualcosa di più polposo dei soliti incantesimi o dei triti draghi sputafuoco.

Con Knight Ore la Level 9 ha dimostrato che in fatto di tecniche di programmazione è in grado di mantenere il suo posto sul mercato. La questione della trama non ha una risposta così immediata, ma allo stesso tempo il problema può essere risolto facilmente facendo scrivere la storia ad autori esterni. Come dire, i tecnici facciano i programmi, ma le storie le scrivano degli scrittori.

Atmosfera	75%
Interazione	89%
Impegno	90%
Globale	85%



La Posta del Mago

Ufficio Reclami

"Caro Mago, mi chiamo Corrado e sono un grande appassionato di adventure. Innanzitutto ti vorrei ringraziare. Tu mi dirai: per cosa? Perché tramite la tua rubrica ho conosciuto molti simpaticissimi avventurieri (tra cui Marco Riva di Milano e Enrico Gianfaldoni di Pisa) con cui mi sento molto spesso via telefono. Vorrei però fare un appunto a coloro che offrono il loro aiuto e in particolare ad una persona (di cui omettiamo il nome, ndr). Ti sembra logico che uno spenda soldi per telefonare e poi si senta dire che in Knight lui è bloccato allo stesso punto in cui mi trovo io (e non sono andato molto lontano) e che lui ha pochissime adventure perché non sa l'inglese? Per me uno così non dovrebbe offrire il suo aiuto anche perché al telefono sembrava molto scocciato della mia telefonata e non mi ha trattato bene".

Caro Corrado la tua lettera mi fa molto piacere. Come ho già scritto altre volte, lo scopo di questa rubrica è di mettere in contatto tra di loro gli appassionati di adventure. Sono quindi più che contento che tu abbia conosciuto ragazzi di altre città con i tuoi stessi interessi. Spero che possano nascere delle vere amicizie da questi contatti.

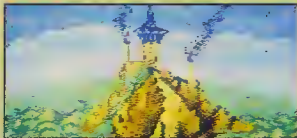
Allo stesso tempo mi dispiace che tu abbia incontrato qualche intoppo, diciamo così, con altre persone. Mi sembra però che sei un po' troppo severo con quel "lui" di cui ho ommesso

il nome. Se ti ha trattato male al telefono non discuto, ma magari la sua ritrosia era solo timidezza e magari la sua offerta d'aiuto era più che altro un'offerta d'amicizia. Forse ha pensato, in buona fede, che per conoscere qualcuno era più facile offrire aiuto che chiederlo (come dargli torto?). Non essere così estrogico e lascia che ognuno si presenti su ZZAPI come desidera anche se poi non è quel gran solutore di giochi che promette di essere nell'annuncio. OK?

Editore Cercasi

Roberto Ferrari di Milano vuole diventare un "game designer" e chiede consigli al Mago su come intraprendere la carriera di creatore di adventure. "Durante le vacanze, che ho trascorso in Inghilterra, ho comprato il Graphic Adventure Creator. Ora che ho imparato ad usarlo abbastanza bene, mi chiedo se c'è possibilità di creare giochi in italiano da vendere nel nostro paese. Puoi darmi qualche consiglio su come fare per proporli a qualche casa editrice?"

Caro Roberto, imparare ad usare il GAC può non essere abbastanza. Diamo comunque per scontato che tu hai creato o creerà un ottimo gioco e vediamo come potresti fare per venderlo. Innanzitutto bisogna dire che un adventure in italiano è vendibile soltanto in Italia e quindi, per il momento, le uniche case editrici interessate ad un eventuale acquisto sono quelle che pubblicano le



Un'anteprima della grafica di Knight Ore per C64



riviste su cassetta vendute in edicola (tra cui anche la casa editrice di ZZAP!).

La prima cosa da fare è capire qual'è il livello di queste avventure, quindi compra tutte le riviste su cassetta che trovi in edicola e giocale. Solo se pensi che la tua avventura è meglio del 50% di quelle in circolazione potrai cominciare a pensare di vendere la tua. Ma deve essere originale, senza errori di punteggiatura e ortografia e priva di bug.

A questo proposito, dovresti farla "testare", cioè giocare da qualche amico esperto di avventure per scoprire incongruenze che a te sono sfuggite. Altra cosa molto importante è la presentazione formale. Batti a macchina le istruzioni, metti le etichette sulla cassetta o sul disco e fornisci la soluzione. E, infine cerca di presentare il gioco di persona così da poter dire la tua a voce.

Dai colophon delle riviste su cassetta prendi gli indirizzi e/o i numeri di telefono e comincia a telefonare al responsabile per farti fissare un appuntamento. Infine, ricordati di proteggere i tuoi diritti facendo in modo che la seguente scritta appaia sia sul codice sorgente che sullo schermo del titolo: COPY-RIGHT 1987 (il tuo nome). Dopodiché inserisci in una busta una copia del programma e uno stampato del codice sorgente e spedisci a te stesso per raccomandata con ricevuta di ritorno. In questo modo potrai dimostrare, documenti alla mano, la data di creazione del gioco, evitando situazioni spiacevoli. Buona fortuna.

Aiuto!!!

"Caro Mago Merlino... aiutooooo!" Fermi tutti. Mago Merlino deve purtroppo ripetere il suo triste ma necessario avvertimento... Non posso rispondere personalmente alle vostre richieste d'aiuto. Per questo ci sono i Contatti Diretti: usateli! Il Mago corrisponderebbe volentieri con voi, ma se vedeste il numero di lettere che arrivano ogni mese, capireste che è una cosa impossibile. Mi dispiace, amici avventurieri, ma risparmiate i francobolli e indirizzate le vostre richieste a qualcuno che possa rispondere più rapidamente.

Bachi

Bachi, secondo il Mago, è la migliore traduzione italiana di

bug. La definizione è di un amico romano, che facendo il programmatore su di loro la sa lunga.

Un baco in un'avventura può avere effetti disastrosi oppure umoristici.

Ve ne sono di tutti i tipi: quelli che vi impediscono di compiere un'azione, altri nei quali potete guadagnare punti-avventura ripetendo all'infinito una stessa azione. Poi vi sono i banali errori d'ortografia - uno dei sintomi più classici di un'avventura fatto con disattenzione - o il mancato aggiornamento dei cambiamenti di stato - ad esempio una chiave dimenticata in una stanza; anche se la prendete, lei resterà lì all'infinito perché ci si è dimenticati di far aggiornare la flag che ne segnala la condizione. Con questo numero il Mago lancia la caccia al baco, non per cattivarla ma per diletto. Chi li trovasse li comunichi: i più curiosi, divertenti o stupidi verranno pubblicati per il sollazzo di tutti.

Comincerà il Mago con un piccolo baco di **The Pawn**. Nella Riverside Chamber digitando N, il programma risponde: "There is a wall in your way". Voi allora provate a dirgli "Break wall" e lui risponderà "You can't see any wall". Come la mettiamo?

I Consigli del Mago

Tanto di cappello per le soluzioni inviate a: **Corrado Palumbi, Maurizio Masini, Matteo Nemeth**.

Witches Cauldron

Per recitare il nome felino dovete, dovete andare un po' all'incontrario. Bagliore lunare, whiskey: chi se ne frega?

Red Hawk

Per sconfiggere Merlino dovete andare alla Galleria d'arte sotto le sembianze di Kevin. Alle 18:12 entrate e quando Merlino sta per lanciaarvi contro un incantesimo trasformatevi in Redhawk e l'incantesimo svanirà.

Moonmlet

Mentre si parla col maggior dorno in camera bisogna rubargli l'aeroso (STEAL AEROSO).

Il primo indizio si trova sotto il PUNCHBOWL in sala da pranzo, il secondo lo potete rubare a Lord Jack dopo la cena (STEAL SECOND CLUE TO LORD JACK).

Per trovare il passaggio segreto nella LIBRARY prendete l'HISTORY BOOK.

Venti minuti prima che inizi la cena andate nella sala da pranzo e aspettate che il maggiordomo posì sul tavolo una lettera per Lord Jack. Prendetela e poi recatevi nel luogo indicato per prendere la seconda lettera.

Hollywood Hijinx

Togliete il coperchio dell'obiettivo (REMOVE LENS CAP) dal proiettore, accendetelo, mettetelo a fuoco poi inserite il file (PUT FILE IN) e guardate lo schermo. Saprete il nome di una canzone da suonare al piano nel PARLOUR. Accendete la candela (ovvero la WAX STATUETTE) con il fuoco che c'è sulla spiaggia: un po' di cera si scioglierà e a questo punto inserite il flammifero nella cera (INSERT MATCH IN WAX) e lo proteggerete dall'acqua mentre nuotate. Per prendere il SACK, tenetelo (HOLD SACK), aprite la finestra e poi aprite il SACK. Il MODEL nella stanza dei giochi è in realtà un gioco il cui obiettivo è di spostare il chihuahua atomico a EST verso il monumento e prendere l'anello, sbaragliando qualunque ostacolo incontrati sulla strada. I pulsanti colorati controllano i suoi movimenti: cominciate dal pulsante verde.

Kayleth

I codici Azap sono i seguenti: ROO per service, DHT per bridge, ELY per M1, AKN per Zenron.

Guild of Thieves

All'inizio, prima tirate la corda e poi saltate sul ponte. Non toccate la statua fino a che non siete stati sulla collina e poi giù per la scala di corda. Lasciate andare la statua (DROP STATUE) appena cadete nel pozzo, poi andate giù e a nord. Per scendere per la SLIPPERY SHAFT, prima scavate nella sabbia, poi indossate i WETSUIT BOOTS. Non dimenticate di guardare sotto le cose. Le sbarre (BARS) non sono robuste come sembra.

Planetfall

Per riparare il computer ricordatevi di "Viaggio allucinante". I microbi sembrano attratti dal calore del laser. Dovete tenere una conferenza? Avete bisogno di aiuto? Telefonate al 748 (DIAL 748). Le scale si estendono se fatte cadere (DROP).

Dracula

Guardate sotto il tappeto nella stanza del conte.

Dopo aver comprato il biglietto andate al binario della UP-LINE.

Sorecor

Ci sono due cose importanti nel FAIRGROUNDS. Per risolvere il labirinto, ricordatevi di quello che avete fatto con l'aglio in Zork I. Il bagliore di luce arancione nella miniera di carbone merita di essere controllato. Il ROPE e il TIMBER sono utili, ma non potete portarli fuori dalla miniera, il MEEF SPELL ha due utilizzi.

Contatti diretti

Per essere pubblicati su questa rubrica scrivete il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli.

N.B. Rispettate i vostri compagni d'avventura. Offrendo aiuto, essi si impegnano in modo considerevole e si meritano sia la vostra gratitudine che la vostra considerazione. NON telefonate mai dopo le 22.00 (prima se specificato dopo il numero telefonico) e includete SEMPRE una lettera affrancata col vostro indirizzo se volete una risposta per posta.

Posso offrire aiuto in tutte le principali avventure inglesi, tra cui: **The Pawn, Borrowed Time, Zork I, Spideeman, Leather Goddesses of Phobos, Sherlock** e altre. Chiedo anche di essere contatto da chi possiede **Planetfall, Suspect o Seasalker**.

Corrado Palumbi, Largo Caldera 11, 37122 Verona. Tel.: 045/28438.

Cerco avventurieri di Alessandria per scambi di consigli su avventure.

Filippo di Natale, Via Monteverde 12, 15100 Alessandria. Tel.: 0131/221864.

Cerco aiuto per Erik the Viking, **Kayleth, Seabase Delta, Murder on the Mississippi**. Posso offrire consigli per **Dracula** e altre avventure. Maurizio Masini, Viale C. Blondi 75, 55051 Barga (LU) Tel.: 0583/73500 (ore pasti).

Ho risolto **Red Hawk** e se qualcuno ha bisogno d'aiuto prenda ZZAP! 14, cerchi il mio indirizzo e mi contatti per posta o per telefono. Matteo Nemeth.

SOFT[®] center

Produttori autorizzati servizio clienti
software
OTTOBRE 1987

ABRUZZI

COMPUTER CENTER via B. Croce Galleria Scale 147 (CH Scale)
POLATO CARLO via Istoma 71-S. Saba (CH)
LP COMPUTERS via Monte Maiale 57-Lanciano (CH)
DIESSEPI via dei Venti 24 (CH città)
COSMOS 3000 via Mazzini 98 - PESCARA
ELETRONICA E.R.A.M.O. p.zza M. Pennesi 4-TERAMO
MICROSYSTEM via Circ. Orientale 81 - Pretola Pelligna (AQ)

CALABRIA

COGLIANDRO ANNA p.zza Castello-REGGIO CALABRIA

CAMPANIA

COMPUTER HOUSE via Battistello Caracciolo 95 NAPOLI
ELETRONICA SDEGN via Verdi 18 Partia NAPOLI
ADELL MARIA CONCETTA c.so V. Emanuele 42 Nocera Inf (SA)
ELETRONICA CISA via C. Vacca 52 SALERNO
FLIP & FLOP via Appia 68-Atripaldi AVELLINO
ODORINO FRANCO p.zza Leda 21 - NAPOLI
OPC via G. M. Bosco 24-CASERTA

EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO via Murri 75/A BOLOGNA
VIDEOTECHNICA via Mazzini 170-BOLOGNA
C.A.R.E.M. p.zza Cittadella 40/41-PIACENZA
PONGOLINI via Cavour 32-Pidenza (PC)
ORSA MAGGIORE p.zza Matteotti 20-MODENA
SOFT E COMPUTER via C. Maier 85-FERRARA
BRICOL c/o ESP via Classicara 408-RAVENNA
EMPORIO BRIGLIADORI via Gambalunga 52-Rimini (FO)
GIO PLASTIC via S. Romano 90-FERRARA
COMPUTERLINE via S. Rocco 10/C-REGGIO EMILIA

FRIULI

MOFERT v.le Unità 41-UDINE
COMPUTER SHOP via P. Proti 6-TRIESTE

LAZIO

ARICO GIOVANNI via Magna Grecia 71- ROMA
ARMONIA primo sottopassaggio viaz. Termini ROMA
DISCOTECA FRAITINA via Fratini 80- ROMA
RUGSTORE via Manciuchev 68 ROMA
GIEMA v.le Medaglie D'oro 13- ROMA
MUSICOPOLI p.le Licio 17- ROMA
COMPUTER TIME via Col di Lana 2-Campino (ROMA)

LIGURIA

A.B.M. p.zza De Ferrari 2-GENOVA
VIDEO PARK via Carducci 67- GENOVA
CEIN via Merano 3/R-Santri Ponente-GENOVA
FOTO MAURO via Cavour 109/B-Rivarolo-GENOVA
F.LLI PAGLIAJUNGIA via Mazzini 48/19-Rapallo (GE)
CENTRO HIFI VIDEO via della Repubblica 38-S. aureo (IM)
PUNTO COMPUTER via A. Manzoni 45-Saverno (IM)

LOMBARDIA

DIPIESSE v.le Rimembranze 11-Lainate (MI)
GBC ITALIANA via Petrelli 6-MILANO
GBC ITALIANA via C. Cantoni 7-MILANO
GIGLIONI v.le Sturzo 45-MILANO
IL TEMPIO DEL COMPUTER via Pattani 4-MILANO
MICRO SHOP c.so P. Romana-MILANO
SUPERGAMES via Vittorio 36-MILANO
TRONI GAMES via Pascoli 56-MILANO
SHOW ROOM via P. Giuliani 34-Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO via Platani 4-Arezzo (MI)
GBC ITALIANA v.le Matteotti 66-Cinisello (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM via Verdi 19-Cusano Milanino (MI)
M.B.M. INFORMATICA c.so Roma 112-Lodi (MI)
BIT '84 via Italia 4-Monza (MI)
SUPERGAMES via Carrubbo 13-VARESE
BUSTO BIT via Gaviana 17-Busto Arsizio (VA)

MARCHE

CESARI RENATO via G. Leopardi 15-Civitanova Marche (MC)
EMI via Conti 2/B-Iesi (AN)
BIT E VIDEO c.so Matteotti 28-Iesi (AN)

MOLISE

ROSATI COMPUTER via Martiri della Resistenza 88-Teramo (CB)

PIEMONTE

ALEX COMPUTER GIOCHI c.so Francia 333/A-TORINO
AMERICAN'S GAME via Sacchi 28/C-TORINO
COMPUTER GAMER via Carlo Alberto 39/E-TORINO
COMPUTING NEWS via Marco Polo 40/E-TORINO
MARCHISIO GIANNIA via Politecnico 6-TORINO
RADIO TV MIRAFIORI c.so Unione Sovietica 381-TORINO
CALCOLADATTOLO COMPUTER v. C. Battista 2/E-Collato (TO)
LIBRERIA LATALPA via Solero 4/C-NOVARA
COMPUTER via Monte Zeda 4-Arona-NOVARA
COMPUTER viale Kennedy 22-Borgomansero-NOVARA
TRISCONI VALERIA via Mazzini 90-Oleggio-NOVARA
ELLIOT COMPUTERS p.zza Don Minzoni 32-Verbania (NO)
LABACO via Volpi 2-Virginio Besenese VIGEVANO
REGORD c.so Alfieri 166/3-ASTI
ROSSI COMPUTERS via Morea 42-CUNEO
ASCHIERI GIANFRANCO c.so Emmanuele P. 6-Fossano-CUNEO
PUNTO BIT c.so Linghe 26/C-ALBA-CUNEO
S.G.E. ELETRONICA via Beldello 16-Tortona (AL)

PUGLIA

DISCORAMA c.so Cavour 99-BARI

SARDEGNA

COMPUTER SHOP via Oristano 12-CAGLIARI

SICILIA

A ZETA via Canfora 140-CATANIA
BIT INFORMATICA c.so V. Veneto-Mazara del Vallo (TR)
OFFICE AUTOMATION via G. Venezian 75-MESSINA

TOSCANA

TELEINFORMATICA TOSCANA via Brenzani 36-FIRENZE
SPATARIO EMANUELE via Vernetto 19-FIRENZE
HELP COMPUTER via Degli Artigiani 15/A-FIRENZE
C.P.U. via Ubaldo 39/R-FIRENZE
FUTURA 2 via Cambiati 19-I-FIVORNO
WAR GAMES via R. Sanzio 126/A-EMPOLI
I.C.S. via Roma 10-Terranuova Bracciolini (AR)
TUTTO COMPUTER via Gramsci 2/A-GROSSETO
OFFICE DATA SERVICE s.r.l. Nazionale-PISTOIA
BIG BYTE SHOP p.zza Risorgimento-Arezzo
DELTA SYSTEM via Veneto 12-Arezzo

TRENTINO ALTO ADIGE

ELETRON MATTEUCCI via Palermo 33-BOLZANO
ERICH KONTSCHEIDER Gesch Standort Merano-Lauren 313

UMBRIA

GBC p.le Sant'Angelo 22/A-TERMI
STUDIO SYSTEM via R. d'Androta 49/55-PERUCIA
COMPUTER STUDIOS via 4 Novembre 18/4-Bastia Umbra (PG)

VENETO

COMPUTER POINT via Roma 83-PADOVA
CASA DEL DISCO via Ferro 22-Mestre VENEZIA
VIDEO PLAY via G. Bonazzi 14-Arignano-VENEZIA

ocean

MASTERTRONIC

martech



acquisto software originale
ARCADE, AVVENTURA, AZIONE... TUTTE QUESTE CASE
DI SOFTWARE STANNO LAVORANDO PER OFFRIRTI
PROGRAMMI SEMPRE PIU' BELLI E ORIGINALI.

Konami

elite



EPYX



ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE



SOFT
center

FINALMENTE
un programma semplice
per conoscere e imparare ad usare
IL TUO COMPUTER MSX



**VIDEO
GIOCHI**

ARMATI®
ARMATI
ARMATI

**IL SOFTWARE NUMERO 1
DISTRIBUITO IN TUTTA ITALIA**

DA: ITAL SOFT
AUDIO MUSI
LOGICA FORNITURE
SOFTWARE COMPANY
SOFTEL S.r.l.

DITTA CIRANI MAURO
SPAZIO GAMES
DITTA FERRARI
DITTA TRAVERSO
SUD SOFTEL



Vorrei ringraziare tutti i lettori che ci hanno inviato le mappe e le soluzioni di The Last Ninja e The Great Escape e annunciarvi un prossimo numero di Top Secret decisamente colossale!

La redazione inglese ha pianificato un inserto di 32 pagine con mappe in 3D, montagne di listati e soluzioni. Per motivi di spazio non potremo fare altrettanto, ma tagliando qua e là cercheremo di far saltare fuori le pagine per pubblicare il meglio di questo special.

STAR PAWS (Software Projects)

Il problema di questo buffo gioco è che dovete sempre andare più lontano, così quando mancano ancora sei grifoni da catturare, Rover muore di fame. Se vi succede, usate queste cure del solito Zoltan Kalamen, un listato facile da usare a cui dovete dare il solito RUN prima di cercare il programma.

```
3 FOR I=10487 TO 10526: READ A: POKE I, A: C=C+A: NEXT I
4 FOR I=512 TO 519: READ A: POKE I, A: C=C+A: NEXT I: IF C=3888 THEN
  SYS 10505
5 PRINT "ERRORE NEI DATA"
6 DATA 169, 2, 141, 5, 64, 76, 1, 62, 188, 157, 189, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32,
  189, 255, 32
7 DATA 213, 255, 76, 215, 8, 76, 32, 8, 169, 96, 141, 186, 23, 76, 0, 16
```

WONDER BOY (Activision)

Avete il necessario per resettare il C64? Avete una copia di Wonder Boy? Avete un C64?

Se avete risposto sì a tutte le domande ringraziate Giovanni Tiezzi e Fabrizio Bartocci di Sinalunga (SI) per queste POKE per vita infinita:

```
POKE 2676, 234
POKE 2677, 234
POKE 2678, 234
```

Per far ripartire il gioco SYS 2112.

NEMESIS THE WARLOCK (Martech)

Ecco a voi la versione definitiva di un programma che mi ha fatto impazzire per due giorni, finché i suoi autori, Mick Mills e Al non hanno recapitato alla redazione inglese il listato revisionato...

Le pappardelle che segue serve ad avere energia, palla di fuoco a munizioni infinite. Battete tutto per bene, date il RUN e seguite le istruzioni sullo schermo.

```
10 L=49152
20 FOR X=1 TO 14: T=T+Q
30 FOR Y=1 TO 8
40 READ A, POKE L, A
50 L=L+1: T=T+A
60 NEXT
70 READ C, IF T=C THEN 90
80 PRINT "ERRORE NEI DATA" * 10+90:END
90 NEXT
93 GOSUB 300
94 GOSUB 400
95 PRINT "SYS 49152 PER CARICARE E PARTIRE"
99 END
100 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255, 169, 1150
110 DATA 0, 32, 186, 255, 32, 213, 255, 169, 1145
120 DATA 26, 141, 150, 3, 169, 192, 141, 151, 973
130 DATA 3, 96, 169, 76, 141, 91, 56, 169, 801
140 DATA 44, 141, 92, 56, 169, 192, 141, 93, 928
150 DATA 56, 76, 25, 8, 162, 49, 169, 58, 623
160 DATA 192, 157, 128, 8, 202, 16, 247, 76, 1026
170 DATA 128, 8, 32, 181, 2, 32, 181, 2, 566
180 DATA 32, 181, 2, 169, 0, 141, 17, 143, 685
190 DATA 169, 0, 141, 220, 136, 169, 0, 141, 878
200 DATA 116, 140, 141, 51, 139, 169, 169, 141, 1066
210 DATA 185, 138, 169, 30, 141, 190, 138, 169, 1180
220 DATA 208, 141, 75, 138, 169, 241, 141, 76, 1190
230 DATA 139, 76, 0, 128, 65, 76, 77, 77, 638
300 REM
310 PRINT "VUOI MUNIZIONI INFINITE? (S/N)";
320 GET AS: IF AS="S" AND AS<"N" THEN 320
330 IF AS="N" THEN POKE 49220,1
340 PRINT AS: RETURN
400 REM
410 PRINT "VUOI MUNIZIONI INFINITE? (S/N)";
420 GET AS: IF AS="S" AND AS<"N" THEN 420
430 IF AS="N" THEN POKE 49225,214
440 PRINT AS: RETURN
```

ARKANOID (Imagine)

Da un anonimo lettore di Signe (FI), via infinita per la versione Spectrum dell'arcade della Taito.

```
10 CLEAR 24810: LOAD "SCREENS"
20 LOAD "CODE": LOAD "CODE"
30 RANDOMIZE 24969
40 LET A=IN 31: IF A=60 THEN POKE 33873,0: POKE 33874,0
50 POKE 33702,0: PRINT "PREMI ENTER"
60 RANDOMIZE USR 24960
```

MOPIRANGER (Konami)

Da Camerino (MC) ci giungono le POKE manelli di Emanuele Bentivoglio per MSX.

Caricate il programma con BLOAD "CAS." e battete:

```
POKE 37722,0 per vita infinite
POKE 37717,255 Incrementa il punteggio
POKE 37037,255 blocca i mostri
```

Per far partire il gioco digitare DEFUSR=&H0000: A=USR(0).



ENDURO RACER (Activision)

Un listato per la stupenda versione per Spectrum della collezione di Michele Tognon. Concentratvi a fondo siete sicuri che tutto sia a posto date il RUN per avere tempo infinito.

```
1 CLEAR 64500
2 LET L=0: LET W=1
5 FOR I=32000 TO 32155
10 READ A: POKE I,A
15 LET L=I+W: LET W=W+1
20 NEXT I
25 IF L=1517128 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA": STOP
30 PRINT AT 10,3: "FAI PARTIRE IL NASTRO"
50 RANDOMIZE USR 32000
100 DATA 221, 33, 203, 92, 17, 234
110 DATA 6, 62, 255, 55, 205, 86, 5
120 DATA 48, 241, 243, 237, 94, 33
130 DATA 44, 125, 229, 33, 180, 98
140 DATA 229, 51, 51, 17, 163, 252
150 DATA 1, 29, 3, 33, 253, 94, 62
160 DATA 202, 237, 78, 195, 180, 98
170 DATA 33, 70, 125, 229, 33, 198
180 DATA 252, 229, 51, 51, 17, 209
190 DATA 252, 1, 239, 2, 33, 205, 252
200 DATA 62, 138, 237, 79, 195, 199
210 DATA 252, 33, 209, 252, 17, 209
220 DATA 138, 1, 92, 0, 237, 176, 33
230 DATA 226, 138, 34, 233, 138, 34
240 DATA 237, 138, 33, 218, 138, 34
250 DATA 245, 138, 33, 255, 138, 34
260 DATA 9, 139, 62, 195, 50, 29, 139
270 DATA 33, 116, 125, 34, 50, 168
280 DATA 195, 209, 138, 175, 50, 163
290 DATA 255, 50, 173, 255, 62, 195
300 DATA 50, 99, 255, 33, 100, 250
310 DATA 34, 100, 255, 33, 148, 125, 17
320 DATA 100, 250, 1, 50, 0, 237, 176
330 DATA 195, 55, 255, 62, 58, 50
340 DATA 161, 164, 195, 0, 91
```

SLAP FIGHT (Imagine)

Questo listato per vite infinite è una vera mano santa e ha contribuito a fermi apprezzare un po' di più (non tanto) queste conversioni da arcade. Rimpinzate il vostro C64 e date il RUN prima di caricare il gioco.

```
3 FOR I=512 TO 533: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I
4 FOR I=620 TO 827: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=4042 THEN
SYS 512
5 PRINT "ERRORE NEI DATA"
6 DATA 198, 157, 169, 0, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169,
141, 199
7 DATA 3, 96, 169, 44, 141, 255, 39, 76, 207, 3
```

URIDIUM PLUS (Hewson)

Andrew Braybrook può starvi antipatico finché volete ma la versione Plus di Uridium è veramente fantastica. Se non siete mai riusciti a vederla come va a finire, provate questo ottimo listato per vite infinite di Jim Blackler.

```
10 FOR A=49152 TO 49164: READ Z: POKE A,Z: NEXT Z: SYS 62806: POKE
10113,192
20 DATA 169, 41, 141, 186, 244, 169, 14, 141, 187, 224, 76, 0, 224
```

MAG MAX (Imagine)

Vite infinite per questa discussa conversione da arcade da prendere a usare. Battete il listato, date il RUN e mandate all'inferno gli alieni.

```
3 FOR I=512 TO 533: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I
4 FOR I=820 TO 825: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=3576 THEN
SYS 512
5 PRINT "ERRORE NEI DATA"
6 DATA 198, 157, 169, 0, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169, 196,
141, 199
7 DATA 3, 96, 78, 57, 47, 76, 207, 3
```

LAST NINJA (System 3)

Se nonostante tutti i consigli non ce la fate, potete provare con questo POKE per vite infinite. Battete il listato e date il RUN prima di caricare il programma.

```
3 FOR I=579 TO 640: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I
4 FOR I=31722 TO 31735: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=8876
THEN SYS 579
5 PRINT "ERRORE NEI DATA"
6 DATA 198, 157, 78, 41, 3, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213,
255, 120, 138
7 DATA 140, 21, 3, 169, 128, 141, 237, 2, 238, 119, 244, 238, 169, 166, 141, 20, 3,
106
8 DATA 20, 3, 162, 121, 142, 175, 3, 206, 179, 3, 76, 81, 3, 169, 197, 141, 135, 120,
76, 191, 3, 12
9 DATA 0, 0, 169, 49, 141, 158, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96
```

GAUNTLET (US Gold)

Maghi, Elfi, Valchirie e Guerrieri, dedicatemi un attimo della vostra attenzione! Trovate che i labirinti siano un po' troppo affollati di nemici? La vostra energia si esaurisce sempre prima di riuscire a combinare qualcosa di buono? Non abbiate paura, il Granmago Jim Blackler ha trovato un sistema per avere energia infinita.

```
10 FOR A=276 TO 300: READ Z: POKE A,Z: POKE A,Z: NEXT Z: SYS 62806: POKE
1046,240
20 DATA 162, 0, 142, 41, 186, 142, 50, 160, 142, 129, 189, 162, 71
30 DATA 142, 64, 173, 142, 125, 146, 142, 123, 153, 142, 160, 156, 76, 20, 9
```

DEEPER DUNGEONS (US Gold)

Lo stesso Jim Blackler ci ha fornito anche un listato per chi vuole esplorare la profondità di Deeper Dungeons. Inserite la cassetta, battete il listato e date il RUN. Se volete che succeda qualcosa dovete anche premere PLAY...

```
10 FOR A=276 TO 300: READ Z: POKE A,Z: POKE A,Z: NEXT Z: SYS 62806: POKE
1046,240
20 DATA 162, 0, 142, 194, 157, 142, 19, 171, 142, 34, 164, 142, 160
30 DATA 187, 162, 71, 142, 203, 194, 142, 135, 196, 76, 20, 9
```

METROCROSS (US Gold)

C'è stata una specie di riasse per poter tentare questo programma per avere tempo illimitato nella versione per C64 e passare indisturbati anche i livelli più difficili. Se volete fare lo stesso non vi resta che spararvi questo listato e dare il RUN. Scopritelo così che alla fine del venticinquantesimo schermo tutto filerà senza neppure uno schermo di congratulazioni.

```
3 FOR I=512 TO 543: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=3754 THEN
SYS 520
4 PRINT "ERRORE NEI DATA"
5 DATA 169, 96, 141, 185, 52, 76, 167, 2, 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186,
255, 32, 189, 255
6 DATA 32, 213, 255, 169, 0, 141, 144, 8, 76, 16, 8
```

HADES NEBULA (Nexus)

Roger Ramjet ha scovato una poke che da 255 vite all'inizio del gioco, utili per arrivare alla fine. Caricate il programma, resettate il 64 e inserite POKE 2279,255. Per ripartire battete SYS 2198. L'immagine si incasserà un po', allora premete F7 per tornare allo schermo dei titoli e premete il pulsante di sparo per sistemare tutto. Se non avete un sistema di reset potete raggiungere lo stesso risultato con questo listato di Zolan Kolem per vite infinite.

```
3 FOR I=512 TO 567: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=5782 THEN
SYS 525
4 PRINT"ERRORE NEI DATA"
5 DATA 169, 150, 141, 9, 26, 169, 71, 141, 10, 26, 76, 0, 1, 169, 45, 141, 40, 3, 169,
2, 141, 41, 3
6 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 14,
217, 2, 75, 81, 3
7 DATA 169, 49, 141, 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96
```



SHADOW SKIMMER (The Edge)

Astronavi infinite per la versione C54. Dare il RUN e caricare il programma. Stop.

```
3 FOR I=35821 TO 35871: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=6082
THEN SYS 36851
4 PRINT"ERRORE NEI DATA"
5 DATA 169, 246, 141, 189, 2, 96, 0, 0, 96, 169, 3, 141, 133, 139, 169, 140, 141,
134, 139, 76, 82
6 DATA 139, 169, 155, 141, 219, 72, 76, 16, 8, 169, 139, 141, 41, 3, 133, 157, 169,
0, 162, 1, 168
7 DATA 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255
```

THE LAST NINJA (System 3)

Dopo la mappa del mese scorso non siete ancora riusciti a recuperare la pergamena? La statua del quinto schermo continua a trapassarsi con la sua spada. Finalmente ecco il momento magico. Nella prossima riga potrete leggere la soluzione completa e dettagliata di Last Ninja. Prima ringraziamo tutti i lettori che molto gentilmente ci hanno inviato la loro soluzione mentre tiriamo le orecchie a tutti quelli che ci hanno telefonato per chiederci consigli e suggerimenti.

1ª Sezione WILDEMESS

Recuperate la spada prendendo subito la strada verso il basso dello schermo. I primi shogun possono essere evitati per giustiziarli quando avrete la spada. Quindi raccogliete nell'ordine: la borsa (essenziale per portare oggetti), la chiave, il Numchukus. Prendete le bombe di fumo e attraversate le sabbie mobili con questa tecnica: raggiungete il primo sasso e spiccate due salti ampi (fuoco più joystick in alto). Raggiunta la riva opposta recuperate la mela e lo stiletto di Shuriken. Prima di passare alla seconda fase è il momento di addormentare il drago. Appostatevi diagonalmente presso la prima roccia e quindi sparate una bomba di fumo. Amakuni passa al secondo livello.

2ª Sezione WASTELAND

Nel primo schermo dopo aver raccolto l'artiglio ai piedi del leone lo dovete usare per salire le pareti della montagna (Amakuni dove avere tutti gli oggetti e armi nella borsa). Sul sentiero in altura oltre agli shogun dovete superare una vortice (fuoco con joystick in basso) e raccogliere la mela. Il sentiero si conclude con una parete che deve essere discesa il più a destra possibile: posizionare Amakuni con l'artiglio con le spalle allo schermo. Raggiunto il bivio scegliete la strada che porta al ruscello. Arrivati quasi alle fine della via fate un salto medio (fuoco e joystick in alto a destra) verso il sasso della seconda fila a destra del Ninja. Quindi assicuratevi che i suoi piedi siano leggermente indietro e fate ancora un salto medio. Sul secondo sasso spiccate un salto ampio (fuoco e joystick in alto) per sferrare sulla riva opposta. Prendete il guanto e raccogliete l'invulnerabilità. Il Ninja lompaggia e quindi tocca velocemente al ruscello. Svalutate fate due salti ampi sulla fila dei sassi in mezzo. Nel quadro delle sabbie mobili entrate poco più avanti della chiazza verde e fate un salto medio (fuoco e joystick in alto a destra). Sul sasso portatevi a destra e fate un altro salto medio. Spostatevi ancora a destra e questa volta fate un salto ampio (fuoco e joystick in alto). Per superare definitivamente le sabbie mobili mettetevi sul sasso piccolo e fate un altro salto alto. Superate velocemente i combattimenti per evitare che si esaurisca l'effetto dell'invulnerabilità obbligandovi a tornare indietro e riprenderla. Prima di superare con successo il fuoco sputate dalle due statue non dimenticatevi di raccogliere l'ultima arma a disposizione del Ninja: la lancia nascosta nel cannello.

3ª Sezione PALACE GARDENS

Prendete la strada in basso e seguita il percorso. Raccogliete le stilette di Shuriken (presenti solo se siete senza spada). Superate il laghetto con la roccia sporgente salendo sul primo salto a destra. Quindi fate un salto medio e nello schermo successivo, sempre nel laghetto, fate due salti bassi (fuoco joystick a

destra) e infine un salto alto (fuoco e joystick alto). Due locazioni dopo prendete l'armello del Buddha. Per superare nuovamente il laghetto portatevi nei pressi della riva e fate un salto medio (fuoco e joystick in basso a sinistra), poi un salto lungo (fuoco e joystick in basso) e quindi due salti bassi (fuoco joystick a sinistra). I salti non finiscono qui: ancora due salti (fuoco più joystick in basso) e non sentirete più parlare di questo maledetto laghetto. Non dimenticatevi la solita mela nel boschetto di cipressi (verso in basso e sinistra) e quindi raccogliete la rosa indossando il guanto. Prima di consegnare disarmati al Buddha l'armello dovete superare l'ultimo ruscello. Portatevi a metà nei pressi di un piccolo zoccolo di terreno; quasi prima di cadere fate un salto medio (fuoco e joystick in alto a destra).

4ª Sezione THE DUNGEONS

Ricordatevi che gli scheletri devono essere uccisi immediatamente. Non lasciatevi sfuggire la mela e la corda da usare nell'ultimo schermo per salire il muro vicino a dei ganci. Non perdetevi tempo ad eliminare il ragno: usando la mappa del numero scorso potete evitarlo senza fatica.

5ª Sezione THE PALACE

Raccogliete la mela e quindi entrate nel palazzo utilizzando la chiave raccolta precedentemente. Nel piano superiore prendete la strada verso destra o superate le statue con la spada in questo modo: prendete la rincorsa dal basso verso l'alto diagonalmente fino a portarsi con le gambe quasi a contatto con la spada. Fate un bel salto alto e riuscite a superare l'ostacolo senza danni. Un altro metodo è muoversi a destra o in avanti molto piano e senza avere niente in mano. L'accesso allo scalo è protetto da un disinTEGRatore. Recuperate l'invulnerabilità nel perticone nella locazione sopra quella della statua e quando Amakuni diventa verde superate il passaggio senza problemi.

6ª Sezione THE INNER SANCTUM

Prendete la strada contraria al senso di marcia, uccidete lo shogun e entrate nella stanza per prendere la bottiglia contenente una pozione sonnifera. Raggiungete lo schermo con i vasi e mette il fiore nell'ultimo. In questo modo si apre un passaggio segreto che vi permette di entrare in una stanza con un cane apparentemente addormentato. Avanzate e appena il cane vi ricorra, retrocedete e colpitevi vicino al muro con la bottiglietta del sonnifero. Raccogliete l'invulnerabilità riconoscibile da una specie di fiore rosso e superate senza danni la statua senza venire intossicati dalla freccia. Penultimo schermo con il malvagio Kunitaki da eliminare. Attendetelo all'ingresso della stanza, colpite con precise stoccate e quindi tornate indietro. Insistete con questa tecnica dei mordi e luggi fino a quando il capo degli shogun non muore. Nello schermo finale evitate i bordi della botola saltando nel piccolo quadrato all'interno. Un altro salto e Amakuni è a contatto con l'altare e raccoglie la pergamena dei sapere.

The Quest Continues..... e così sappiamo che i programmatori della System 3 stanno già lavorando alla nuova avventura.

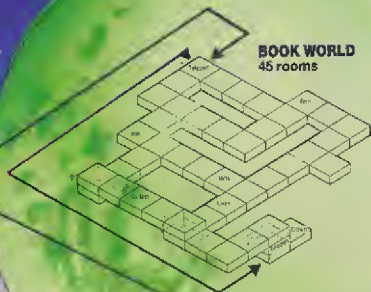
BONIMBA



HEAD OVER HEELS

THE MAP

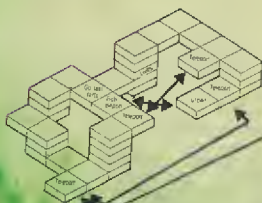
BOOK WORLD
45 rooms



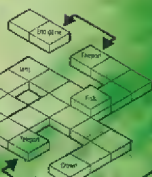
MOONBASE HQ
18 rooms

MAINBASE II
7 rooms

PENITENTIARY
35 rooms

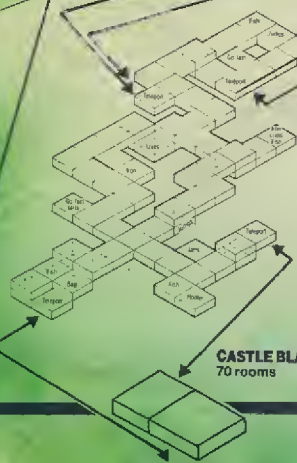


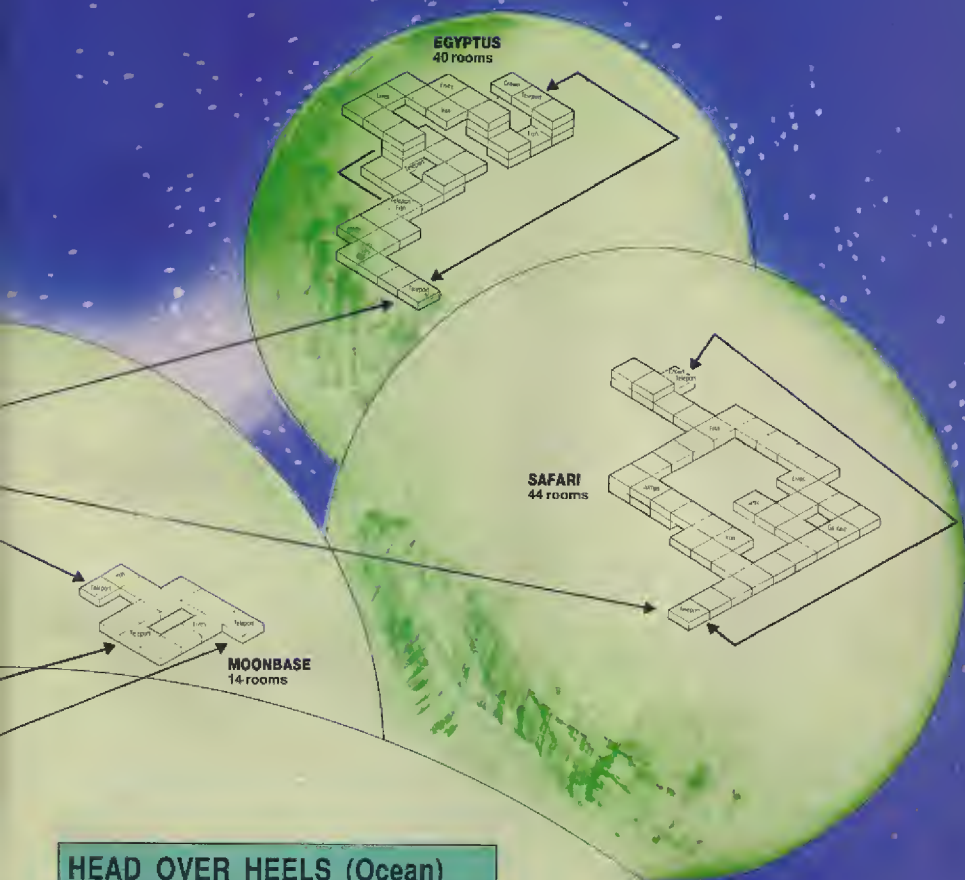
BLACKTOOTH II
26 rooms



MARKET

CASTLE BLACKTOOTH
70 rooms





HEAD OVER HEELS (Ocean)

In un gioco così coinvolgente e giocabile, un'offerta di vite infinite può apparire offensiva. Comunque se vi serve una mano battete il seguente listato di Zoltan Kelemen, date il RUN prima di caricare il programma e avrete quello che vi serve...

3 FOR I=53229 TO 53256: READ A: POKE I,A: G=C+A: NEXT I: IF C=3630 THEN SYS 53229

4 PRINT"ERRORE NEI DATI"

5 DATA 198, 167, 169, 0, 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 193, 255, 32, 213, 255, 169, 208, 141, 145

6 DATA 4, 96, 206, 154, 122, 76, 3, 1



HOT PAK

6-PAK

VOL.2



6 CLASSICI DA COLLEZIONE
IN UNA COMPILATION
MOZZAFIATO.

PER TUTTI I TIPI DI
COMPUTER
cass. L. 18.000
disco. L. 25.000

Distribuito in Italia dalla:
Leader Distribuzione
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/212255.

HOT-PAK

I JOYSTICK A MICROSWITCH FATTI PER DURARE UNA VITA

[illegible]

AEDT-CD4REF010A-0000
 * 12c [01]00c [0000]
 * 14c [00]00 : 30% d-computer
 * 10000000000000000000
 10 : 30 000

5020

ADDON PREP COMPETITION FORM 1104
 22 CPM UNIVERSITY OF MISSISSIPPI COLLEGE AFRICAN &
 AFRICAN STUDIES

MASTERPIECES OF MUSIC - 12/12/17 - 12/25/17 - 12/26/17 - 12/27/17 - 12/28/17 - 12/29/17 - 12/30/17 - 12/31/17

MEGA-APOCALYPSE

ALLA RICERCA DI NUOVI INCREDIBILI MONDI
... PER FARLI A PEZZI!



Caratteristiche

Per 1/2 giocatori. 2 alleati o 2 nemici.
5 canali, suono con due canali separati per
particolari effetti sonori con brani di dialogo.
Fuoco ultraveloce a 360°.
Alta manovrabilità e velocità, scudi protettivi.
Hi-Score e Galactic Hall of Fame.

Realizzata da:

Programma ed effetti sonori: Simon Nicol

Grafica: Bob Stevenson

Musica: Rob Hubbard

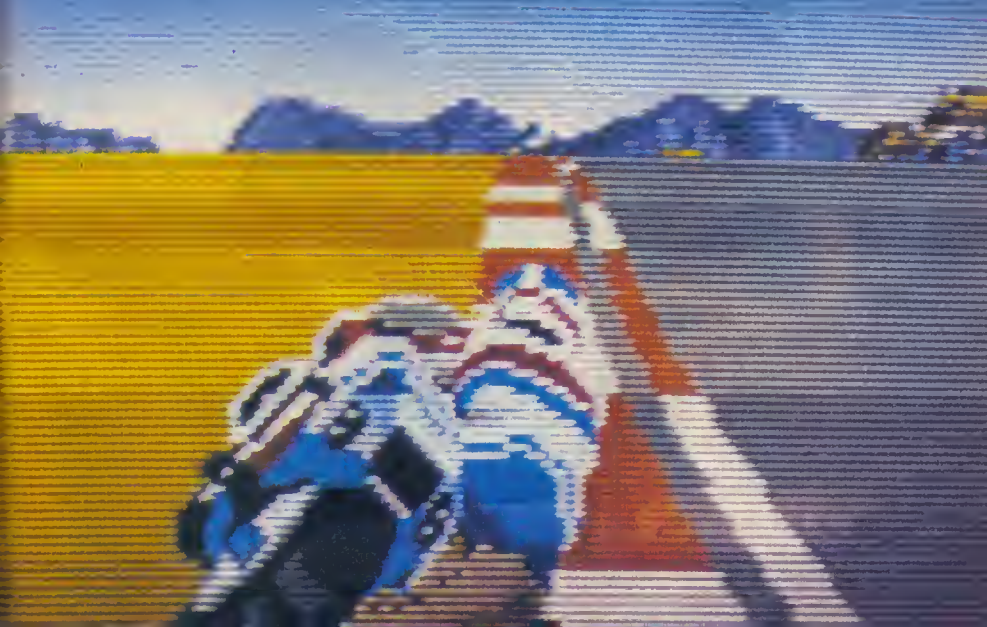
Commodore 64/128 cassetta L. 12.000
 disco L. 15.000

martech

Distribuito da: **Leader Distribuzione** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/212255

UNA GIOANATA IN SALA GIOCHI

Siete comodamente seduti in poltrona a leggere? Sì? Allora, datevi una mossa e andate a cercare una sala giochi. Dopotutto i nostri recensori hanno passato ore e ore nelle sale giochi di Milano, fermandosi solo per uno spuntino, alla scoperta dei nuovi giochi che vi impegneranno nei prossimi mesi. Ecco che cosa hanno visto....



SUPER HANG-ON



A tutta velocità, rombando e sgommando, è arrivata la nuova macchina della Sega: Super Hang-On, la più grandiosa gara elettronica di motociclette. Questo seguito del famosissimo Hang-On offre una grafica migliore, colline a dossi, quattro motivi, quattro percorsi diversi e un "turbo-boost".

All'inizio vi viene chiesto di scegliere il livello di difficoltà tra Principiante, Junior, Senior e Esperto. Questi comprendono gare di 6, 10, 14 e 18 percorsi che si corrono rispettivamente in Asia, Africa, America e Europa. Quando avete selezionato il livello, vi viene chiesto di scegliere uno tra i quattro motivi che verrà sparato al massimo volume dai due altoparlanti della macchina.

Dando gas con la manopola si accelera la moto facendola sfrecciare sul percorso a una velocità allarmante. Quando raggiungete i 280 Km/h il contachilometri, lampeggia in rosso, informandovi che potete premere il pulsante del turbo situato vicino alla manopola del gas. Così facendo la moto brucia il percorso a una velocità impressionante che cresce fino a che non spegna il turbo.

La sensazione è incredibilmente esilarante e l'effetto è ulteriormente amplificato dal manubrio che, alla alta velocità, vibra un casino.

La grafica è strabiliante, con fondali stupendi e colorati in tutti i livelli e i diversi percorsi invogliano a giocare a lungo.

Abbiamo entrambi pensato che questo sia il miglior gioco di corsa a cui abbiamo mai giocato: migliore persino di Out Run! Cercatelo... ma assicuratevi di avere le tasche piene di moneta.



ROAD

I flipper ci fanno compagnia fin dagli anni '50 e ora l'Atari e la Sega hanno unito le forze per iniettare nuova vita al genere con questa nuova simulazione video. I puristi possono pensare che una versione video del flipper non riuscirà mai a dare lo stesso "sensazioni" di quello vero, ma Time Warp riesce a catturare tutta le emozioni della pallina d'acciaio e inoltre aggiunge nuovi elementi che sarebbero impensabili in un flipper elettromeccanico.

L'azione si svolge su quattro piani a scorrimento molto ben disegnati: Ruins, Volcano, Saggara e Final (ognuno col suo particolare motivo). Per progredire da un livello all'altro si deve mandare la pallina in unwar hole. Ci sono molti elementi di gioco, tra cui una divertente sequenza a più palline, varie sorprese e bonus nascosti, che concorrono a tenere sulla corde il giocatore.

Lo schermo è montato su una impressionante consolle con una grossa leva sul fondo e i pulsanti di fuoco su entrambi i lati. Muovendo la leva si "spinge" il campo di gioco e la pallina cambia conseguentemente la sua corsa, accrescendo la sensazione di realismo.

Time Warp è un piacevole e strano diversivo rispetto ai soliti giochi piovchuro e spara-tutti: provatelo!





La futuribile auto da rally si arresta dopo aver passato il controllo

BLASTERS

TIME WARP



Questo nuovo gioco di corsa dell'Atari si presenta sotto forma di console verticale e cabinata. Il giocatore è al comando di una incredibile macchina "hi-tech" dotata di cannoni frontali che partecipa ad un rally del futuro.

La gara è suddivisa in diverse prove e la fine di ogni livello è segnalata da un "checkpoint" che bisogna raggiungere prima di rimanere senza benzina. A cercare di impedirci di raggiungere il vostro obiettivo ci sono: macchine corazzate, jeep, stinger furbo e postazioni di fuoco ai lati della strada: è qui che vengono utili i cannoncini. Una navicella di supporto, che arriva volando a intervalli regolari, vi fornisce di armi extra facendole cadere sul tetto della vostra macchina. Missili Cruise, cannoni UZ e uno scudo elettrico aumentano la potenza di fuoco mentre un sistema a Nitro-iniezione accresce paurosamente la velocità e l'accelerazione della macchina.

Potete far rifornimento di benzina passando sopra a dei bacelli di energia rossi e verdi che appaiono a intervalli regolari, inoltre quando raggiungete un "checkpoint" verrà fatto il pieno alla vostra auto.

La combinazione corsa-sparatore funziona superbamente e la grafica e il suono, entrambi stupendi, generano una sensazione di eccitazione, specialmente nella versione cabinata.



Un gigantesco robot blocca la strada: e ora?

BIONIC COMMANDOS

Il coin-op della Capcom a scorrimento multi-direzionale segna molti punti a suo favore nel genere "carro": i Commando Bionici in questione sono due soldati equipaggiati di "blaster" e bracci bionici. Il loro obiettivo è di penetrare in territorio ostile con lo scopo finale di distruggere la fortezza nemica; per fare ciò devono superare una serie di livelli di difficoltà crescente.

La missione inizia in una fitta foresta con i soldati nemici che attaccano da subito. Gli avversari variano dal Grunt, che si distruggono con un colpo di blaster, al Commander, che prima di morire assorbono un certo numero di colpi. I livelli successivi mostrano dei soldati in fantastici exo-scheletri (non molto dissimili dagli Scout Walker nel film "Il giorno dello Jedd") e immensi robot eccezionalmente animati alti diversi schermi.

I bracci bionici vengono utili quando bisogna scalare. Con una pressione del pulsante di fuoco si lancia una corda metallica che va usata per dondolarsi. Se il giocatore vuole scalare, un'altra pressione del pulsante di fuoco ritira il braccio che si trascina con sé il commando.

Quando avrete superato la foresta, i commandos devono scalare la facciata della fortezza, illuminata a giorno da cellule fotovoltaiche. Prima di assaltare l'interno della fortezza devono superare una serie di torri infestate di topi. **Bionic Commando** è abbastanza difficile e richiede molta pratica ma vale la pena spenderci un po' di tempo e di soldi. Nessuno ne ha ancora annunciato una conversione per computer, peccato perché sarebbe un bellissimo gioco!

L'elmo commando pensa in che direzione andare: le via verso l'alto sembra bloccata.



CHAMPIONSHIP SPRINT



NINTENDO PLAYCHOICE 10 I E II

Questa nuova macchina dà al giocatore un certo periodo di tempo per gettonare per giocare e uno qualunque dei dieci giochi disponibili. Dopo aver soddisfatto le sete di danaro della macchina, il giocatore sceglie un gioco e ci gioca fino a che scade il tempo a disposizione (all'inizio di ogni gioco ci sono le istruzioni ma nel leggerle si perde del tempo prezioso). Un segnale vi avvisa che il tempo sta per scadere ma si può far proseguire l'azione inserendo delle altre monete.

La cosa interessante di queste due macchine della Nintendo Playchoice 10 è che tutti i giochi che vi appaiono sono usciti, in America e Giappone, anche sulla console Nintendo e la conversione è stata perfetta. Questa macchina potrebbe essere utilizzata dai possessori della console Nintendo per provare i giochi prima di acquistarli, o, potrebbe essere anche utilizzata, per preannunciare le novità.

Nintendo Play 10 I offre un'ottima scelta. Vi sono tre giochi (Deck Hunt,

Hogan's Alley e Wild Gunmen) in cui bisogna sparare utilizzando la pistola a infrarossi. L'azione arcade è assicurata dal giocabilissimo Super Mario Bros, dai divertentissimi Excitebike e Gradius e dal portato clone Nemesis, mentre gli appassionati sportivi, si potranno divertire con Tennis e Golf. Tutti i giochi sopracitati (tranne Gradius) sono attualmente disponibili per la console Nintendo.

La seconda macchina è decisamente rivolta agli amanti della pura azione arcade e i giochi vanno dallo sport agli spara e fuggi. Trojan e Rush'n Attack (una copia fino all'ultimo byte del popolare Green Beret) sono molto giocabili così come lo è Track and Field, una perfetta copia dell'arcade originale della Taito. Golf è un piacevole diversivo, ma di nuovo si torna all'azione con una fedele versione di 1942 della Capcom. Gli ultimi giochi degni di menzione sono Metroid, Super Star Force, Lunar Ball e Bomberman che sono divertenti, ma non per molto.

KARNOV

Il colorato adventure dinamico della Data East, Karnov, si muove sulla falanga di Ghostr'n Goblins. Il giocatore veste i panni di Karnov, un eroe muscoloso e atletico, e lo guida attraverso un paesaggio a scorrimento orizzontale disseminato di ostacoli.

L'obiettivo è di aprire la strada combattendo fino al castello per confrontarsi col Re Cattivo che rende infelice il popolo di Karnov. Lungo la via, Karnov viene attaccato da Gremlins volanti,

Questa gioco di corsa dell'Atari per uno, due o tre giocatori è vecchietto ma è stato appena ridisegnato con un nuovo gruppo di percorsi e due modifiche nella struttura di gioco: l'eliminazione del porteggio extra e l'aggiunta di un veloce elicottero. Si può gareggiare su 12 percorsi di difficoltà crescente e la sequenza ricomincia quando si è raggiunto il dodicesimo. L'intero percorso è visto dall'alto: vi sono quattro piccole macchine. Una gira su quattro giri e le regole sono semplici... il vincitore continua. Durante il gioco appaiono sulla pista delle chiavi inglesi che possono essere raccolte passandoci sopra. Quando se ne è raccolte tre il giocatore può raggiungere alla sua macchina un elemento extra: trazione extra, motore turbo a maggiore accelerazione. Di ciascuno di questi elementi ci sono cinque livelli e una macchina che li possiede tutti e quindici è veramente mitica.

La Electric Dreams ha appena realizzato la conversione di questo gioco molto piacevole e divertente, ma bisogna valere se rischia di raggiungere la stessa giocabilità dell'originale arcade.

Quell'enorme statua è troppo per il povero Karnov, che aprirà l'irrimediabilemente.



Altre novità da cercare includono il favoloso adventure giallo dell'Atari Rolling Thunder, il noioso ma immensamente giocabile Combat School, R-Type, uno spara-e-fuggi in stile Nemesis che batte la concorrenza a mani basse e Double Dragon un eccezionale picchia-duro! Nei prossimi numeri di ZZAP! non mancheranno ovviamente le recensioni di questi giochi.



Tante azioni eccitanti, e la leggenda diventa realtà!

INDIANA JONES

and the

TEMPLE OF DOOM™

La versione di computer domestico del capolavoro Atari Coin-op



Prendi su il tuo cappello floscio 'trilby' e la fidata frusta e indossa il mantello del leggendario Indiana Jones! Preparati per l'avventura più pericolosa che ti sia mai capitata - devi lottare nel malvagio Temple of Doom, salvare i bambini e recuperare le pietre magiche di Ra!

Fai attenzione ai nemici e ai pericoli che ti bloccano la strada. Le guardie Thuggee, con la loro spada in pugno, combatteranno fino alla fine; i velenosi serpenti cobra si alzeranno improvvisamente davanti a te. Dovrai attraversare sporgenze pericolose - scivolare significherebbe morte sicura; dovrai percorrere i binari sotterranei, e attraversare il pozzo infuocato senza fondo, all'inseguimento di ciò che cerchi! Dovrai servirti di tutte le tue riserve di coraggio, forza e abilità.

Spingerti fino al limite delle tue capacità, servirsi della buona fortuna e chissà, le pietre magiche forse saranno tue!

ATARI®

GAMES

©1985 Lucasfilm and Atari Games Corporation. Tutti i diritti riservati.
*Licenza d'uso di Marchi di Fabbrica della Lucasfilm Ltd. Licenza concessa alla U.S. Gold Ltd., 2/3 Halford Way, Halford, Birmingham B6 7AX.

Può essere usato su: COMMODORE 64 • AMSTRA 486 • SPECTRUM • ATARI ST

ONLINE software®

JOYSTICK

Pro 5000 nuovo	L. 30.000
Albatros old	L. 30.900
Albatros Ball new	L. 33.900
Magnum c64	L. 14.000
Venus Autofuoco c64	L. 33.000
Savage rambo	L. 33.000
Magnum Space c64	L. 18.000
Data Line	L. 11.000
Quick Shot 2plus/micro	L. 22.000
Magnum Space C16	L. 22.000
Magnum C16	L. 22.000
Magnum MSX	L. 18.000
Magnum Space MSX	L. 20.000
Flashfire I C64	L. 15.000
Flashfire I C16	L. 15.000
Flashfire Autofire C64	L. 16.000
Flashfire Autofire C16	L. 16.500

ACCESSORI

Games Killer	L. 30.000
Magic Cable	L. 30.000
Cavo Centronics	L. 30.000
Robcon 10 Turbo	L. 55.000
Robcon 30 Combi T.	L. 70.000
Robcon 50 Super C.	L. 85.000
Stako Tape	L. 3.000
Cassette Rack	L. 2.500
Copri 128 Completo	L. 11.500
Copri C64/VIC20/C16	L. 5.000
Copri C64 New Completo	L. 11.500
Penna Ottica C64 + Soft.	L. 33.000
Freeze Freme	L. 46.000
Isepic	L. 46.000
Videodigitizer	L. 46.000
Speed Dos	L. 46.000
Fast Load	L. 30.000
Kit Allinea Testine	L. 16.000
Back.up	L. 19.000
Tako	L. 6.000
Carrello Porta Moduli	L. 100.000
Carta M.C. 80 CL.	L. 30.000
Carta M.C. 135 CL.	L. 40.000
Adattatore Reg. C16	L. 8.000
Adattatore Joy. C16	L. 4.800
Deviatore d'antenna	L. 8.500

I PREZZI SI INTENDONO COMPENSIVI DI I.V.A.

Gli ordini si accettano scritti, telefonici,
attraverso il centro Modem ON-LINE Center.

BOX

Box Futura 70	L. 29.000
Box 100 pz. 5" 1/4	L. 23.000
Box 50 pz. 5" 1/4	L. 18.000
Box 50 pz. 3" 1/2	L. 21.000
Box 25 pz. 3" 1/2	L. 19.000

RIBBON

Nastro Stampante C.801	L. 8.000
Nastro Stampante C.802	L. 10.500
Nastro Stampante C.803	L. 12.000
Nastro Stamp. MPS1000	L. 10.500

FLOPPY

Floppy File 5" 1/4 10 pz.	L. 25.000
Floppy Bulk 5" 1/4 200 pz.	L. 250.000
Floppy RPS 3" 1/2 1F/2D	L. 32.000
Floppy RPS 3" 1/2 2F/2D	L. 37.000

COMPUTER E PERIFERICHE

Commodore 64 New	L. 400.000
Commodore 128	L. 540.000
MSX. Sanyo MPC100 64K.	L. 325.000
Drive Commodore 1571	L. 540.000
Registrazione Magnum C64	L. 39.000
Registrazione Rush Ware	L. 45.000
Registrazione Magnum MSX	L. 45.000
Registrazione Atari New	L. 130.000

SOFTWARE

Originali Atari 130/800 Nastro

Conto Corrente	L. 18.000
Totocalcio	L. 18.000

Programmi Commodore 128

128/004 Jane Inglese	
128/006 Laser	
128/008 Microillustrator	
128/010 Music Maker	
128/011 Micropologic	
128/013 Word Pro 128	
128/014 Word Star	
128/015 Word Writer 80	
128/021 Microcalc	
128/022 Supercalc	
128/023 Swit Calc	
128/025 Super Utility Parte 1	
128/026 Super Utility Parte 2	
Senza Manuali-Help interno prezzo unico cadauno	L. 25.000

ON-LINE Center comunica l'operatività 24 ore su 24 del proprio centro Dati Modem al numero 0532/46.47.15.

ON LINE CENTER

Via Barlaam, 31 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/46.47.31 - Centro Modem 0532/46.47.15

PROCREAZIONE MENTALE

di Andrew Braybrook

Lunedì, 15 giugno

La settimana scorsa ST ha cercato di aggiustare i problemi di trasmissione dati. E' difficile che riusciamo a trasmettere un file per testarlo senza problemi e dato che stanno diventando grossi aumentano sempre più le possibilità che si verifichi un errore. Con una veloce routine di analisi abbiamo scoperto che l'Opus non interrompe il segnale di invio dati cosicché causa una seconda partenza. E' una cosa breve, ma abbastanza lunga da ingannare il C64 facendogli credere che è in arrivo un altro byte di dati.

Il programma di ricevimento legge quindi nuovi (per lui) dati e quando è l'ora di fare il controllo scopre che c'è qualcosa che non va. Facendogli accettare i dati la prima volta e poi facendogli ignorare abbiamo ovviato a questo problema. Da allora non si sono verificati errori nei circa dieci trasferimenti eseguiti.

Ho riparato il bug che consentiva all'astronave di attraversare le orbite cariche nelle due direzioni e ora tutto funziona perfettamente. Ho inserito un altro elemento informativo all'inizio di ciascuna fase per indicare il livello attuale e ciò che chiamerò il "meslice" o "fetta di tempo". E' un'indicazione del tempo reale passato a giocare e viene usata per ricavarne l'efficacia delle vostre armi. Un'arma montata a *timeslice* dieci sarà poco efficace contro una a *timeslice* 20. Ciascun *timeslice* rappresenta circa 2 di gioco.

Martedì, 16 giugno

Oggi ho lavorato sugli sprite compattati e ho organizzato quelli che avevo già disegnato. Ho notato che gran parte delle immagini erano simmetriche dall'alto al basso. Questo mi ha spinto a provare un'ulteriore compattazione, lavorando soltanto con la metà superiore e riflettendo le immagini richieste prima dell'uso. E' una routine abbastanza corta e sicuramente più facile da scrivere di quella per la riflessione sinistra-destra, cosa che ho dovuto fare in *Paradroid*.

Mercoledì, 17 giugno

Oggi ho pensato che un sistema automatico di animazione degli sprite sarebbe una buona idea. In programmi precedenti si è sprecato un mucchio di spazio dando a ciascun oggetto il suo codice d'animazione, come "oggi quattro cicli aggiungerò uno al quadro dello sprite e se è maggiore di X allora sottrai sette". Lo si può realizzare similmente al sistema automatico di colorazione degli sprite, che si basa sul fatto che ciascuno sprite viene usato per un solo scopo. Forse dovò

duplicare degli sprite, ma dato che sono tutti compattati non m'importa. Domenica, alla fiera Commodore, ho avuto una discussione sui linguaggi cosiddetti superiori; principalmente il C. Personalmente penso che sia una schifezza di linguaggio, poiché è prigioniero delle sue stesse strutture sintattiche. Ha due modi per specificare l'uguale, o "a" oppure "=" a seconda se è l'equivalente di LET o IF nel linguaggio BASIC. Qualunque altro linguaggio io conosca usa un solo simbolo: dal contesto della linea in cui si trova capisco di quale si tratta. Il C ti impone inoltre di chiudere tra parentesi grafiche le dichiarazioni multiple interne ad una struttura IF-ELSE, ciò che il COBOL ottiene usando niente più che un punto messo al posto giusto.

Giovedì, 18 giugno

Il sistema d'animazione degli sprite fa le bizzie. Gli oggetti scompaiono, lampeggiano ed eseguono sequenze sbagliate: qualunque cosa pur di non far quello che devono. Ho controllato sia la routine di animazione che quella degli oggetti, ho trovato alcuni errori ma non è cambiato niente. Mi ci è voluto fino alle 4:30 per trovare il guasto. Erano sbagliate le istruzioni d'animazione. Sembra che otto più tre non faccia affatto 831. Quindi le sequenze degli sprite saltavano all'impazzita, a volte capitando su "quadri suicidi" che impongono agli oggetti di cancellarsi automaticamente nell'ultimo quadro di un'esplosione, ecc.

I 16 sistemi che possono essere incorporati nell'astronave.



Venerdì, 19 giugno

Ho passato quasi tutto il giorno sullo 'sprite editor'. Volevo un disegno per i supervisori delle cariche, che viaggiano su e giù per le orbite e appena una di queste viene attaccata si dirigono verso di lei. Ma sono riuscito a disegnare soltanto degli altri roamer.

Questa settimana non ho avuto alcun problema di trasmissione quindi sembra che la nostra diagnosi fosse corretta: era colpa di un componente scadente del PC. La Hewson mi ha mandato il bozzetto del disegno della copertina. Hanno preso spunto dal mio disegno su Amiga, quindi il disegno è abbastanza collegato alla mia idea del gioco. Mi è piaciuto, ma non hanno usato il mio logo, bensì dei caratteri simili a quelli di *Paradroid*. Han detto che il mio logo sembrava una fila di bare nello spazio.

Lunedì, 22 giugno

Oggi ho ridotto le massime velocità polari, i proiettili più veloci erano dei lampi sullo schermo: non molto pratico per le rilevazioni di collisione. Mi sono fatto il fiato trasferendo dei disegni dal C64 (al pianterreno) all'Amiga (al primo piano) per ingrandirli e rifinirli. Ho dovuto memorizzare i disegni del C64, correre al piano di sopra e ridisegnarli sull'Amiga: scometto che è comunque più veloce che con la RS-232. Ho ridisegnato a grandezza doppia le 16 unità sistema in 32 splendidi colori per il libretto del gioco.

Martedì, 23 giugno

Ho pasticciato con la "smart bomb" per



Il logo come appare nel gioco.

farla funzionare. Sarà un'arma a medio-termine invece che durare l'attimo dell'esplosione e via. Comincerà alla massima potenza e dopo un po' tempo fino a scendere a zero, quindi avrà di fatto anche sui cattivi che verranno dopo, ma non sempre avrà la potenza necessaria per ucciderli all'istante. Ho inoltre inserito la rilevazione di collisione per i miei proiettili. Ce n'è un massimo di otto e poiché ci sono otto bit in un byte le cose sono semplici. I proiettili sono piccoli ma piuttosto veloci, fino a otto pixel per movimento, quindi è necessario essere precisi. Chi, con i cattivi, controllerà la posizione del carattere al di sotto del suo centro per la presenza di un proiettile. Non usò la rilevazione di collisione sprite con sprite come da hardware per diverse ragioni, soprattutto perché nel caso di collisioni multiple non è di gran aiuto sapere che gli sprite uno, due, sei e sette hanno incrociato in qualcosa. Quale ha incrociato con cosa? E se si sono scontrati tra di loro? Diverse collisioni sono irrilevanti e non devono essere rilevate. Ho anche lavorato ai dati sulla tabella di sviluppo delle armi, a tutte e 57 le armi a disposizione. C'è qualche volantino che vuole controllare che ci siano tutte e tutte funzionanti?

Mercoledì, 24 giugno

Sto facendo dei controlli casuali sulle armi. Ero riuscito ad incasare il sistema di fuoco sequenziale: sparava un colpo, aspettava secoli e poi sparava gli altri sette a raffica. Sembra che aspettasse che il fucile si ricaricasse prima di sparare gli altri proiettili. Ho cominciato ad inserire tutte le cose che consumano energia, compresi le collisioni con le orbite e l'uso delle armi. Sì, i cannoncini consumano energia per sparare, così è la vita. Ad ogni modo non consumano molto, senza alcun sistema di rifornimento d'energia l'astronave può sparare 1500 colpi. E diventeranno praticamente illimitati con l'installazione di una cellula solare o di un altro congegno. Ho anche migliorato la 'smart bomb'. Continuava a sparare per sbaglio e dato che può drenare fino ad un quinto dell'energia totale, si doveva fare qualcosa. Ci vuole un po' di tempo prima dell'esplosione, quindi ho pensato di usare questo ritardo come si deve, non tanto per usarlo. Un errore scandaloso il tempo fino ad un valore predefinito di scoppio. Ma, mentre conta, controlla il livello attuale d'energia. Quando esplode userà l'energia data dal valore del timer. Se l'energia disponibile sarà in-

fiorire a questo valore, abortirà l'esplosione. Più avanti, le 'smart bomb' si caricheranno in meno tempo, usando meno energia. Si ricaricheranno anche più in fretta. Userò dei segnali sonori per indicare la raggiunta e sarà possibile abortire l'esplosione in qualunque momento.

Giovedì, 25 giugno

Alcune orbite appaiono sullo schermo in ritardo. Non basta aggiornarle ogni 32 cicli quindi le ho raddoppiate ed ora vengono aggiornate, due alla volta, ogni 16 cicli. Sembra che questo faccia andare tutto più fluidamente, ma in compenso si deteriorano più rapidamente. Ciò significa che ho meno tempo per trovarle. Non sarà così nel gioco finito visto che il rigeneratore di carica visiterà a turno tutte le orbite, ma non è ancora stato codificato nel programma. Al momento è abbastanza difficile trovare le orbite, così ho attivato uno dei sistemi in modo che emetta luce quando ce n'è una nelle vicinanze. Ciò dovrebbe venir utile nei livelli superiori. Ho migliorato i generatori di scudi cosciché mostrino il loro stato attuale con un colore. E' anche possibile comparare un sistema che mostra lo stato attuale degli scudi dell'intera astronave. Mi restano tre sistemi a cui non ho ancora trovato uno scoppio. Per la prima volta posso fare dei punti così da comprare armi e sistemi. Attualmente adotto un sistema che mi consente di avere subito un mucchio di soldi così da costruire qualunque arma. I sistemi in realtà non si deteriorano col tempo, più che altro l'immunità dei cattivi che aumenta e causa l'inefficienza delle armi, ma se saltano gli scudi i sistemi possono a loro volta saltare.

Venerdì, 26 giugno

Ho inserito un nuovo congegno: un indicatore di direzione verso il nucleo. Ciò dovrebbe aiutare tremendamente la navigazione. Per una migliore continuità tra una partita e l'altra penso che farò in modo che i soldi accumulati dal giocatore saranno disponibili per la prossima partita. Ciò consentirà di costruire più rapidamente una nuova astronave.

Lunedì, 29 giugno

Ho inserito un limite per i soldi che si possono accumulare per la partita successiva. Posso immaginarmi qualche idiozia che gioca il primo livello per tutta la notte per accumulare una mega-fortuna. Troppo facile, cari miei! Durante il fine settimana ho notato

una stella attraversare lo schermo a tutta velocità. Ho fatto girare il gioco nella speranza di riprodurre l'errore per capire di cosa si tratta, ma mica che si ripete!

Martedì, 30 giugno

Ho messo su carta le idee sulla nascita e il movimento dei cattivi. Questo è l'ultimo grosso sforzo per rendere giocabile il gioco, per il resto si tratta di aggiustare e rifinire. Gran parte dei cattivi saranno generati in seguito all'alterazione delle orbite. Inizialmente li farò muovere secondo degli schemi predefiniti, poi li farò muovere liberamente: spero che abbiano personalità. Sabato scorso ho comprato *Slapfight*. Gran gioco da bar, quindi speravo anche in un bel gioco da casa. E' stato convertito molto bene, ottima giocabilità e ottima grafica, ben fatto, ma perché mancano tutte i piccoli particolari del programma? Non c'è modo di pausa, né di interruzione del gioco e per di più usa per il punteggio degli sprite nel bordo superiore dello schermo. Beh, non riesco a vedere il punteggio sul mio TV, e fuori schermo. Perché poi è così in alto?

Mercoledì, 1 luglio

Secondo i piani di lavoro ieri avrei dovuto terminare *Morpheus*, ma ho perso diversi giorni per una ragione o per l'altra e voglio veramente che questo gioco sia qualcosa di speciale: quindi uscirà quando sarà pronto. Questa è un'espressione artistica, non una catena di montaggio.

Ho cominciato a codificare le routine di controllo e di inizializzazione dei cattivi. Non me la sentivo di codificare nuovamente delle lunghe routine, così ho deciso di adattare quelle che fanno girare i proiettili e il droide telecomandato. Ciò risparmierebbe spazio e semplifica le cose (ultime parole famose). Ovviamente è finita che mi sono trovato con una routine per un droide invisibile. Non ho la più pallida idea del perché.

Giovedì, 2 luglio

Ieri notte, guardando il listato, ho trovato il bug che causava l'assenza di proiettili. Qualcuno aveva messo due istruzioni nell'ordine sbagliato. Se trovo chi è stato il droide che scompariva era dovuto ad un altro errore di battitura. Avevo preso la coordinata Y della posizione del droide, sommato il movimento Y e poi messo, per errore, il risultato nella coordinata X. Quando sei convinto che una parte di codice funziona leggi quel che vuoi leggere, non quello che c'è in realtà.

Ho continuato a scrivere le routine di inizializzazione dei cattivi. Dato che i cattivi possono sparare altri cattivi, invece che dei proiettili, posso avere un'intera sequenza di cattivi. Possono però generarsi solo quando sono feriti o quando sono morti. Generalmente basterà un colpo per uccidere un cattivo, a meno che non si sia dotati di armi vecchie. I cattivi feriti avranno schemi di fuga diversi, solitamente di fuga precipitosa, ma quelli feriti superficialmente potranno diventare molto rabbiosi. La 'smart bomb' dovrebbe avere un effetto interessante su di loro.

Venerdì, 3 luglio

Oggi ho finito le routine dei proiettili e dei cattivi, ora devo soltanto farle funzionare. Voglio che i proiettili colpiscono gli scudi ed esplodano se gli scudi possono resistere al colpo, altrimenti saltano sulla superficie dell'astronave causando danni maggiori. Voglio anche che i cattivi riu-

balzino sull'astronave in modo realistico o vengano spacciati se non riescono a togliersi di mezzo: questa è la potenza di una grossa astronave. Ottenere dei rimbalzi realistici è sempre un problema, poiché anche se è abbastanza facile rilevare quando un'astronave è stata colpita da un cattivo, non è così facile decidere in quale direzione farlo rimbalzare. Ho risolto la cosa delineando una direzione perpendicolare a partire dalla faccia di ciascun carattere dell'astronave. Qualunque cattivo che si avvicini ad un blocco può essere riflesso attraverso questo asse perpendicolare e spinto lontano.

Ho fatto partire il gioco dopo aver corretto una miriade di errori di assemblaggio. Stava andando tutto bene fino a che non ho sparato ad un'orbita carica che avrebbe rilasciato da uno a otto cattivi o prototipi. Invece non è successo niente. O meglio è successo che il gioco si è bloccato. Ora dovrò tirar fuori le routine una per una per scoprire la causa di ciò. Il codice sembra a posto, forse c'è un "loop" infinito da qualche parte.

Lunedì, 8 luglio

Ero lì che stavo controllando tutte le routine per scoprire le possibili ragioni del guasto quando mi sono imbattuto in una JSR0000, che sia forse un'istruzione del registro di indirizzo dei dati del 6810? Penso che potrebbe essere questa la causa. C'è un gap nel codice perché il programma non sa qual'era il vero indirizzo. Non si è preoccupato di dirmi che non lo sapeva poiché fin dal primo giorno si è lamentato di non avere un indirizzo di trasferimento. Non so neanche quali sono. Glielo darei volentieri ma non so neanche come dirglielo. Il manuale non menziona gli indirizzi di trasferimento. Mi sono così staccato di sentirmi dire di dargli un indirizzo di trasferimento che gli ho detto di tenerci per lui questi messaggi, così si è anche tenuto due etichette indefinite. Questo è molto più serio, può funzionare senza indirizzo di trasferimento, ma sicuramente non funziona con due etichette indefinite.

Martedì, 7 luglio

Ho ripulito gran parte delle routine dei cattivi ed ora ho abbastanza dati per poterne generare di diversi tipi in diversi modi.

Il problema principale è che il gioco consiste di momenti di grande attività seguiti da lunghi periodi di spostamenti verso altre orbite. Trovare l'orbita è un po' un'azzardo. Ci sono dei sistemi che aiutano la navigazione, ma non voglio renderli tutti disponibili all'inizio. Sono arrivato alla conclusione che ci vuole un radar di media portata.

Mercoledì, 8 luglio

Non volevo mettere uno schermo radar, ma se il gioco lo richiede, allora deve esserci. Ma dove lo metto? Non posso incorporarlo nel disegno principale dell'astronave, è troppo grosso. Mi rifiuto di fare uno sprite o due e piazzarli nel bordo superiore. Lo metterò sotto il logo del gioco. Non ci è voluto molto a scrivere il codice ma una volta che l'ho fatto partire non ha funzionato.

Muovendomi un po' sono riuscito a far apparire momentaneamente un puntino e niente di più. Ho studiato a lungo il codice e non c'è ragione per non funzionare, eppure non funziona. Alle 6:30 stavo dando fuori di matto, quasi buttavo il C128 fuori dalla finestra. Poi all'improvviso ho capito cosa avevo fatto. Pulehè ho calcolato due orbite ogni ciclo, ci vogliono 16 cicli per pregare tutte le loro posizioni. Ho poi usato i successivi 16 cicli per copiare una riga del radar sullo schermo, quindi ci vogliono altri 16 cicli per completare il tutto. Questo processo di copiatura è diviso nel tempo per evitare di fare operazioni laboriose tutte in una volta: ha inoltre la funzione di cancellare le vecchie immagini del radar una volta che sono state copiate sullo schermo. Ho infilato tutto ciò in una sola routine, i primi 16 cicli preparano il radar, i successivi 16 lo copiano sullo schermo. Ora il problema è che questa routine viene richiamata due volte per ciclo, quindi copia il radar, cancella la vecchia immagine, copia la nuova immagine e la cancella nuovamente. Deve essere sì attivata due volte, ma la copiatura e la cancellazione devono essere fatte una volta sola. Come ho fatto ad essere così stupido? Non speratevi a rispondere.

Giovedì, 9 luglio

Ho cambiato il bordo del radar; l'ho fatto un po' più grosso e più solido. ST ha suggerito di fare lo schermo di un colore diverso da quello dello spazio

per distinguerlo dallo sfondo, quindi abbiamo deciso per il blu. Sta bene e serve allo scopo.

Faul Hughes è passato a parlare di tecniche e curiosità anti-cattive. Mi ha prestato la sua Koolapad perché voglio usare un'immagine "bit-map" come schermo di caricamento, spero per entrambi le versioni. Ho fatto un modello sull'Amiga e sembra possibile, il guaio è che non so usare la Koolapad. Ho provato a metterla all'inghiù e rotolarla per il tavolo ma non riesco ad avere una area sufficientemente grossa.

Venerdì, 10 luglio

Ho passato quasi tutto il giorno a pensare a come far muovere i rigeneratori di carica, le navette che fanno la spola dal nucleo centrale alle orbite per contrastare il loro decadimento. Per far ciò bisogna portare la navetta sull'orbita (facile), guardarla attentamente su di essa (non così facile) e infine attaccare accendendo dall'alto (difficile). Dato che le orbite sono posizionate a cerchio attorno al nucleo, alcune sono di facile accesso dall'alto, per altre è più difficile: bisogna eseguire manovre più complesse e asper guidare bene la navetta.

Lunedì, 13 luglio

Ho inserito alcune migliorie che ho pensato durante il week-end. Ho dovuto ridurre a sei il numero di cattivi attivi poiché si portavano via un mucchio di tempo della CPU. Non è un gran problema dato che ho già pensato come farli stare sullo schermo senza che vadano a sbattere contro l'astronave, ora girano in circolo come Nigel Mansell a Silverstone.

Ho inserito il codice dei rigeneratori e ora, dopo avergli insegnato alcuni rudimenti di navigazione, sono in grado di trovare la strada dal nucleo alle orbite. Devono muoversi lentamente quando sono in prossimità del bersaglio per poterlo centrare. E in quel momento si rivela il mio *coup de grace*: la sequenza animata a 16 quadri in cui lasciano cadere le cariche e riforniscono l'orbita.

Fra un po' dovrò scrivere le istruzioni del gioco, ho già messo i numeri alle pagine, ora devo soltanto riempirle.

continua...

La mia interpretazione del logo: ora io chiedo, vi sembra una fila di bare?





HARDWARE

UN SISTEMA DEDICATO

Sega Master System

Si cominciò a parlare del Sega Master System nell'estate dell'86. In settembre varò l'oceano, facendo una breve apparizione al PCW Show di Londra dell'anno scorso. Poi... più niente.

Voci di "perfette conversioni arcade" giunsero al di qua dell'Atlantico ma nessuno sembrava intenzionato a distribuire la macchina in Europa, tantomeno in Italia. Ora la Mastertronic ha rilevato i diritti di distribuzione per la Gran Bretagna, e la N.B.C. quelli per l'Italia e finalmente il sistema della Sega è disponibile al prezzo di 304.000 lire.

La consolle è leggera, con due porte per le cartucce, una superiore e una frontale. Sul pannello frontale inclinato sono situati i pulsanti di pause e reset e sotto a questi, in posizione centrale, ci sono due porte per i comandi. I due comandi in dotazione sono simili ai joystick della Nintendo ma sono forniti di piccoli joystick avvitabili, che possono essere montati se richiesti dal gioco. Sulla parte destra dei comandi ci sono due pulsanti: di fuoco e start.

Insieme alla consolle è stata lanciata una serie di 22 titoli, disponibili in tre formati: 'Sega Card' della dimensione di una

carta di credito, e le più tradizionali cartucce da uno megabyte, denominate 'Mega Cartridge', rispettivamente a) prezzo di 47.000 e 69.000 lire.

Il fatto che molti possessori di home computer usino le loro macchine semplicemente come consolle di gioco suggerirebbe che esiste un mercato per le macchine dedicate che offrono una grafica a pieno schermo in perfetto stile arcade, un sonoro realistico e la fine di lunghi tempi di attesa per il caricamento. Però, come per la consolle Nintendo, il software Sega è un po' una delusione. La grafica generalmente è superba, con il solo difetto di qualche spritz che sfarfalla ogni tanto. Anche il sonoro ha delle potenzialità, ma la mancanza di varietà e la presenza di effetti spesso strazianti tende a irritare il giocatore anziché a rendere più entusiasmante l'azione di gioco. Ancora una volta sono rimasto un po' deluso: l'hardware ha immense possibilità ma i cinque giochi mancanti d'ispirazione e peggio ancora sono irritanti. Tenetevi stretto il vostro computer fino a che il software non ha raggiunto a pieno le sue potenzialità.

Ciaran Brennan

carta di credito, e le più tradizionali cartucce da uno megabyte, denominate 'Mega Cartridge', rispettivamente a) prezzo di 47.000 e 69.000 lire.

I giochi più vecchi, come Hang On, Wonder Boy, Pro Wrestling, Spy Vs Spy e My Hero sono su Sega Card, Choplifter e Fantasy Zone sono su Mega-

Una serie di fattori diversi contribuiscono a fare di questa consolle una gran bella macchina. Hang On è uno dei più bei giochi di corsa esistenti al momento e Choplifter e Fantasy Zone sono semplicemente superbi. La grafica e il sonoro hanno moltissime potenzialità ma mi sarebbe piaciuto sentire qualcosa di più degli effetti sonori mediocri e rumorosi utilizzati nei cinque giochi da noi provati. La domanda che dovrebbe sorgere nella mente dei potenziali acquirenti di questa consolle dovrebbe essere: "quale compenso? Sega o Nintendo?" E' difficile rispondere a questa domanda: tutto dipende da quale tipo di gioco volete giocare! Il Sega ha una schiera di famosi e stupendi giochi arcade mentre la Nintendo tende a essere più oscura e pone l'accento sul 'carino': ma entrambi sono attraenti e impegnativi. La Nintendo ha lo stupendo Mario Bros. e una lunga lista di titoli giapponesi, mentre la Sega vanta dei normali joystick ma anche Out Run, Space Harrier o Enduro Racer. Sta a voi scegliere ma pensateci bene e a lungo.

Julian Rignall

Cartucce e i giochi più recenti, come Space Harrier e Out Run, saranno su cartucce da due mega denominate Two Mega Cartridge.

E' anche disponibile il Sega Light Phaser, una pistola che accompagna da 3 giochi (Shooting Gallery, Marksman Shooting e Trap Shooting) costa 150.000 lire. Prossimamente dovrebbero uscire anche altri giochi compatibili con la pistola luminosa.

Un'altra aggiunta dovrebbe essere rappresentata da un paio di rivoluzionari Occhiali 3D. Questi occhiali LCD si collegheranno direttamente alla consolle e funzioneranno in combinazione con dei giochi appositamente disegnati (sono già stati annunciati due titoli: Zaxxon 3D e World War 3D). Gli occhiali hanno ricevuto recensioni positive prima ancora di uscire: vedremo di occuparcene quando saranno disponibili.

Nel mercato delle consolle dedicate in questo momento c'è grande attività e la qualità del prodotto dovrebbe sicuramente migliorare mano a mano che Sega e Nintendo si batteranno per la conquista del mercato. Non appena usciranno, recensiremo i nuovi giochi e le nuove periferiche.



CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
❖ COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI
GIOCHI SU CASSETTA e SU DI-
SCO: TUTTE LE NOVITÀ D'IMPOR-
TAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960



NUOVA NEWEL s.a.s.
VIA MAC MAHON 75
20155 MILANO - TEL. 32.34.92

TUTTO PER L'INFORMATICA,
ACCESSORI, HARDWARE
E SOFTWARE

CHI SI PRESENTERÀ NEL NS. NEGOZIO CON
UNA COPIA DELLA RIVISTA, RICEVERÀ UN SIM-
PATICO OMAGGIO.

SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA
DI NOVITÀ HARDWARE E
SOFTWARE PER:

C64 - C128 - AMIGA - ATARI
130/520 ST - MSX - MSX2 -
IBM COMP.

**SOFT CENTER
E IMPORTAZIONE DIRETTA**

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/47940

ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

❖ COMMODORE
MSX
COMPATIBILI IBM
SINCLAIR

RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE
SABATO APERTO

"CONDIZIONI PARTICOLARI
PER RIVENDITORI"

VIA DE SANCTIS 33/35
TELEF. 02/84.63.905
20141 MILANO



**MANTOVANI
TRONICS**

Via C. Plinio 11, 22100 COMO - Tel. 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionaria LACO per COMO
con novità in arrivo tutti i giorni.

... e consegnando questo coupon
riceverai un simpatico omaggio !!!

Alex

COMPUTER E GIOCHI

❖ ATARI - ❖ COMMODORE
OLIVETTI - ❖ PRODEST - MSX
COMPATIBILI IBM
SOFTWARE - HARDWARE
ULTIME NOVITÀ SU DISCO E CASSETTA

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA
ASSISTENZA E RIPARAZIONI
COMMODORE

C.SO FRANCIA 333/4 - 10145 TORINO
TEL. 011/79.91.68

PALAZZO
DEGLI
ORLO



Un rivenditore di
software presente in
tutta Italia?

SOFT MAIL

Via Napoleone, 16
22100 COMO

Tel. (031) 300174

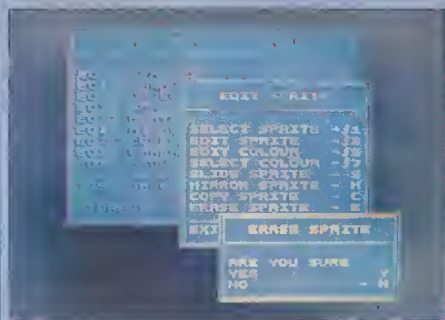
Invia questo buono per
ricevere il catalogo!

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR



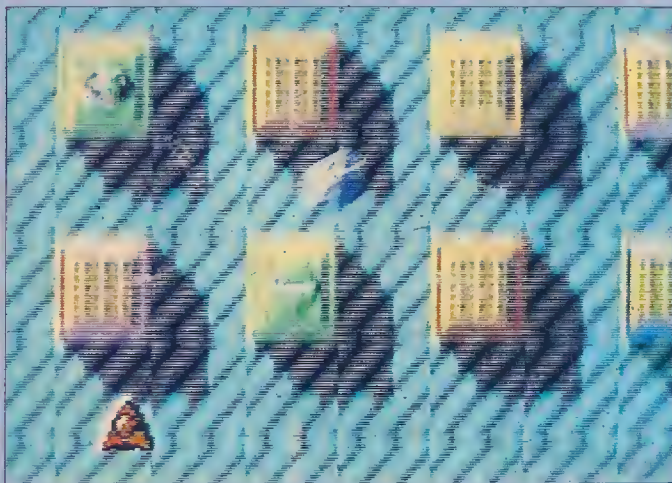
Sedetevi ed ascoltate! E' in arrivo un programma che ha le carte in regola per diventarne uno dei più importanti titoli mai pubblicati! Shoot 'em up Construction Kit della Sensible Software già produttrice di Parallax e Wizball, è una utility che consente di creare, in modo semplice e senza alcuna conoscenza di BASIC o linguaggio macchina, spara-e-fuggi a scorrimento verticale o orizzontale. Non si tratta di una vera novità poiché il primo programma di questo genere fu

Game Maker dell'Activision, che però era talmente limitato da consentire un risultato finale dettato più dai limiti del programma che dalla fantasia dei "programmatori". Shoot'em up Construction Kit è invece un'utility facile da usare, potente e flessibile che consente di disegnare e salvare un gioco indipendentemente dal programma "designer". Quindi una volta creato un gioco to si può prestare ad un amico, il quale può giocarlo anche senza aver il programma



principale. Si comincia con un menu principale tramite il quale si possono creare/modificare nove elementi del gioco quali: sprite, fondali, oggetti, effetti sonori, impostazioni limitative, ondata d'attacco, livelli di difficoltà, set di caratteri e interazione. Selezionando una

di questa opzioni si accede a un sotto menu con ulteriori opzioni operative. Altre due opzioni del menu principale consentono di testare il gioco e salvarlo. Per esempio scegliendo l'opzione "edit sprite" appariranno sullo schermo le seguenti sub-opzioni: select, edit, edit colors, slide, mirror, copy e erase. Questa serie di opzioni consente di disegnare, colorare, animare e mettere insieme 128 sprite da 12X21 caratteri. I fondali sono disegnati con la stessa tecnica tramite un esteso sub-menu che permette di selezionare, modificare e colorare un carattere per volta, di metterli insieme e quindi creare una mappa a scorrimento. I risultati finali sono limitati solo dalla vostra immaginazione essendo possibile creare città, pianeti desolati, vardi pascoli e astronavi metalliche. Una delle cose migliori è la possibilità di creare/modificare effetti sonori. Questo generatore di rumori è simile ad un piccolo banco-mixer e permette di miscelare più di 24 effetti sonori semplicemente spostando i cursori sullo schermo. I parametri di Involuppo, altezza e tempo della nota possono essere modificati





come in un normale sintetizzatore creando così un'incredibile varietà di suoni che vanno da un dolce gong fino al più stridente e rauco rumore bianco.

Altre opzioni aiutano a definire lo spezzo di movimento, selezionare il tipo, la frequenza e la combattività delle ondate di attacco e quindi determinare il livello di difficoltà.

Quando il gioco e la grafica sono stati definiti, potete

passare all'installazione disegnando il logo e lo schermo dei titoli, dando il tocco finale.

Il programma comprende quattro demo (Slap'n Tickle, Outlaw, un simit-Gunsmoke, Transputer Man, un gioco alle Robotron e un quarto ancora senza nome) che illustrano le grandi potenzialità di questo prodotto.

Shoot'em up Construction Kit costerà 29.000 Lire su cassette e 39.000 su disco.



L'ultimo titolo dell'Electric Dreams si chiama Super Sprint ed è la conversione di un gioco da bar dell'Atari.

L'intero tracciato, che bisogna percorrere per quattro giri, è visto dall'alto. A ciascuna gara possono partecipare fino a quattro concorrenti. Vince chi arriva primo (ma vah?, ndr).

Numerosi inconvenienti rendono più impegnativa la corsa: macchie d'olio, trombe d'aria e paletti stradali. Ci sono anche delle chiavi inglesi abbandonate sul tracciato: dopo averne raccolte tre (pensandoci sopra con l'auto) si ha la possibilità di fruccare la propria auto con trazione supplementare, velocità turbo e maggiore spunto di accelerazione.

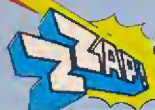
razione. Ogni tipo di elaborazione ha cinque livelli e un'auto che li possada tutti e quindici è un vero bolide.

Il gioco sembra essere una fedele conversione in quanto vi figurano otto circuiti con le curve, le rampe, le porte, i ponti e i tunnel della versione da bar.

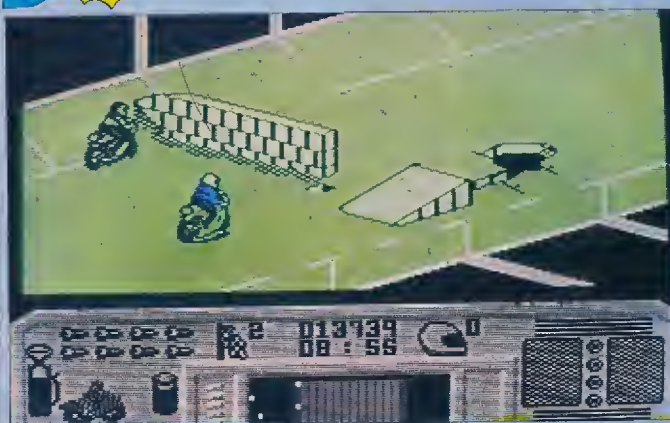
L'Activision ha anche annunciato un "seguito", Champio Sprint, che conterrà altri tracciati e un programma per creare dei circuiti. Di imminente pubblicazione è X-15 Alpha Mission, un arcade hi-tech. Alle guide del più veloce aereo del mondo, l'X-15, dovete volare oltre l'atmosfera per ottenere i terroristi che minacciano una base spaziale e "ucciderli senza alcun pregiudizio".

Originariamente pubblicato dalla compagnia americana Absolute Entertainment, X-15 Alpha Mission è una missione aerea con ottima grafica in 3D, scritto da John Van Ryzin, il programmatore del classicissimo Hero.





ANTEPRIMA



Con l'arsenale al completo e il pieno di benzina, il nostro eroe "cascuto", è pronto ad entrare nella gara per la moto Mean Streak.

arterie pulsanti del paese, sono ora vuote e abbandonate alla mercé degli elementi.

Come in ogni società c'è sempre qualcuno che si ribella, qualcuno che non può o non vuole adeguarsi allo status quo.

Il passatempo dei ribelli consiste nel cavalcare della potentissime motocicletta lungo quella che loro chiamano "Battletrack", ovvero la circonvallazione orbitale londinese ormai in disuso.

Per rendere più interes-

te il divertimento c'è un premio per il motociclista che riesce a percorrere tutte le Battletrack: la Mean Streak, una motocicletta unica al mondo e incredibilmente potente. Il giocatore impersona uno dei motociclisti e si deve aprire la strada attraverso i 5 pericolosi livelli di Battletrack. Durante la corsa deve evitare i centaurei reietti che popolano la circonvallazione, schivare le buche e le crepe che sfregiano la Battletrack e portare a termine il percorso così da guadagnarsi la Mean Streak.

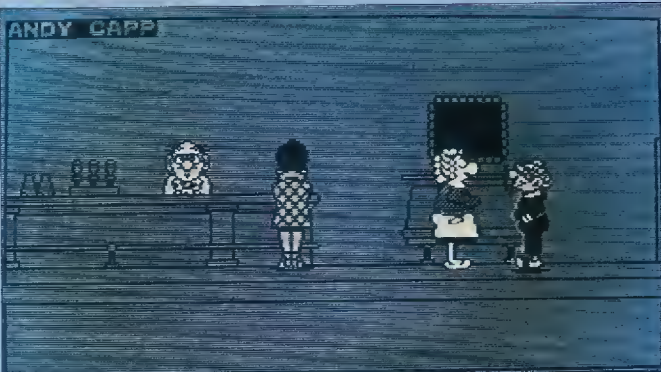
Mean Streak, che è stato ideato da David Bishop e realizzato dal gruppo di programmatori Dallett, ha due opzioni che permettono di giocare da soli o contro un altro motociclista: uno interpreta il ruolo principale mentre l'altro controlla i centaurei reietti.

La seconda novità della Mirrorsoft ha come protagonista quell'automobile sbavazzata di Andy Cepp. Questo classico dei fumetti in Italia è apparso su Eureka e, col nome di Carlo, sulla Settimana Enigmistica, mentre in Inghilterra ha diviso per anni i lettori del Daily Mirror. Ora ha finalmente fatto il grande salto dalla carta stampata al computer. Come vedete nella foto Andy, Flo e tutti gli altri personaggi sono stati riprodotti in modo molto fedele. Il gioco dovrebbe uscire a fine ottobre/primi novembre, quindi state pronti.



Dopo averci impressionato con l'avventura cinematografica/medievale Defender of the Crown, la Mirrorsoft ha deciso di portarci nel futuro con Mean Streak.

Il luogo scelto è una Londra pericolosa e barbarica del XXIII° Secolo. La società è diventata così chiusa su stessa che non esiste vita al di fuori della tecnologia. La gente si sposta da un luogo all'altro grazie ad un sistema di assemblaggio/disassemblaggio molecolare o le strade, un tempo le





Nel suoi due anni di esistenza l'Accolade ha realizzato pochi giochi ma tutti di ottima fattura come Hardball, Psi-5 Trading Company e Killed Until Dead.

Il rilancio qualitativo è confermato anche dal nuovo titolo, Accolade's Comics. Questo originalissimo gioco è descritto come "il primo libro di fumetti vivente" e consente al giocatore di controllare un fumetto binario.

Le storie vede come protagonista Steve Keene, un agente segreto incaricato di salvare il famoso professore Zoron Fared.

L'azione è mostrata come una serie di schermi animati simili ai quadri dei fumetti e permette al giocatore di

modificare lo sviluppo della storia scegliendo la risposta di Keene alle situazioni che via via si presentano. Per far ciò si sceglie una "nuvoletta" tra le a disposizione oppure una specifica azione all'apparire di una frase.

Steve può fare commenti caustici o dare risposte pepate, ma se esagera qualcuno si può offendere e fargliela pagare. A seconda di come si svilupperà la storia potrà apparire una delle otto sequenze arcade del gioco. In questo caso il giocatore prende il controllo diretto del personaggio cercando di evitare i pericoli che lo minacciano. Bisogna fare attenzione poiché l'esito di questi sub-giochi influenza direttamente, nel bene e nel male, l'esito della storia. Keene parte con cinque vite a ogni volta che "canna" una sequenza arcade o la una mossa sbagliata perde una



vita. Quando l'intrepido detective risolve il caso, il suo punteggio viene automaticamente salvato nella libreria del record per i posteri.

Accolade's Comics occupa sei facce di disco e dovrebbe

quindi avere abbastanza ciccia da tenerla impegnata per un po' gli amanti del fumetti. Sembra che sia in preparazione anche una versione su cassetta ma per ovvie ragioni al momento non si sa ancora niente.

Con questa faccia da catto in circolazione chi va lo fa fare d'andare a Bangkok?

fronte alle distanze di quattro round otto avversari. Ciascun avversario è specializzato in una particolare mossa mortale e lo stesso dicasi per il nostro rappresentante.



Dopo il vendutissimo The Last Ninja è in arrivo l'attesa nuova simulazione d'arti marziali della System 3, Bangkok Knights.

L'azione è rappresentata da aperte in stile cartone animato e fondali a scorrimento multi-direzionale.

Il giocatore è un ragazzo di campagna che si reca a Bangkok per partecipare ad un torneo locale di boxe thailandese. Il primo avversario è Manchu Man e il combattimento avviene sul bordo di un burrone. Il secondo avversario è lo psicotico Bambo Men e la scenografia del match è la giungla. Infine il nostro eroe si reca al mercato in città a sfidare Killa Kale. Una volta sconfitto anche il terzo avversario potrà finalmente partecipare al torneo. Nella finale, lo sfidante af-

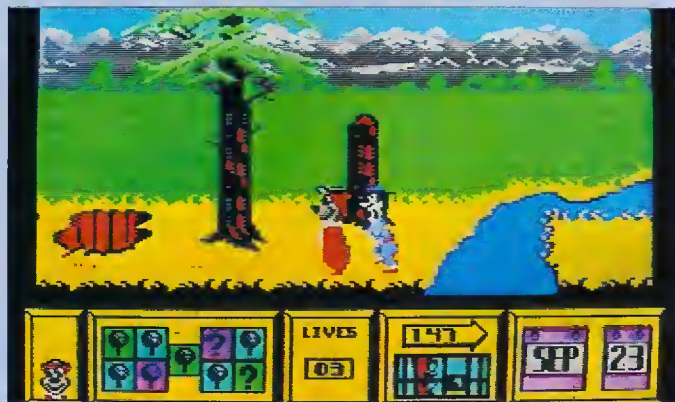




Se siete un orso più intelligente della media, riconoscerete il fustacchione interprete del nuovo gioco della Piranha, Yogi. Il personaggio preferito di Hanna e Barbera, l'orso Yogi deve salvare il suo emicchetto Bubu, che è stato catturato da un cacciatore di frodo e nascosto da qualche parte nel Parco di Jellystone. Il guaio è che si sta avvicinando l'inverno e se Yogi non riesce a trovarlo in fretta finirà in letargo. Il gioco include un mucchio di azioni di inseguimento e dei simpatici personaggi in stile cartone animato.

ocean

I due nuovi titoli della Ocean sono le conversioni dei giochi da bar Renegade (della FMK) e Athena (Taito). Sono entrambi dei violenti picchia-duro con tanto sangue e ossa rotte. In Renegade interpretate la parte di un ragazzo di strada che deve saperselo con i teppisti del quartiere per ricongiungersi con la sua ragazza. Usando le nude mani e la vostra abilità nella arti marziali dovete sbaagliare i teppisti a piedi e in bicicletta che sono alla caccia della vostra pelle. Athena ha più o meno la stessa trama, ma un po' più di strategia, dato che dovete trovare armi e corazzette per progredire nel gioco.



Entrambi i giochi saranno disponibili sia su cassetta che su disco.



ZZAP! Parade

1. (4) HEAD OVER HEELS
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 97%

2. (1) ARKANOID
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

3. (3) WORLD GAMES
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 98%

4. (27) WIZBALL
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 98%

5. (2) CHAMPIONSHIP WRESTLING
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 80%

6. (14) WONDER BOY
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 86%

7. (9) DELTA
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 74%

8. (-) THE LAST NINJA
SYSTEM 3
ZZAP! PAGELLA 90%

9. (19) BARBARIAN
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 87%

10. (10) SUPER CYCLE
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 95%

11. (15) ENDURO RACER
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 89%

12. (7) DRAGON'S LAIR II
SOFTWARE PROJECTS
ZZAP! PAGELLA 90%

13. (5) LEADERBOARD
ACCESS/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 97%

14. (6) INTO THE EAGLE'S NEST
PANDORA
ZZAP! PAGELLA 90%

15. (11) ELITE
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 85%

16. (16) SANXION
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 93%

17. (17) THE SENTINEL
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA MO

18. (-) DEFENDER OF THE
CROWN
MIRRORSOFT
ZZAP! PAGELLA 94%

19. (18) AVENGER
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 86%

20. (-) ROAD RUNNER
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 74%

21. (26) METROCROSS
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 92%

22. (13) THE SACRED ARMOUR
OF ANTIRIAD
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 93%

23. (23) MUTANTS
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 90%

24. (10) GHOSTS'N'GOBLINS
ELITE
ZZAP! PAGELLA 94%

25. (25) GAUNTLET
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 93%

26. (30) ARMY MOVES
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 75%

27. (-) SLAP FIGHT
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

28. (21) FLASH GORDON
MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 91%

29. (29) THE GREAT ESCAPE
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 89%

30. (24) CAULDRON II
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 94%

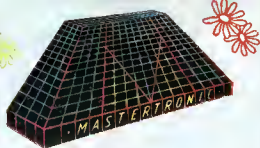
ZZAP! Parade

I miei giochi preferiti sono:

NOME
COGNOME
VIA
CITTA'

1
2
3
4
5

Spedite a Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio, 27 - 20123 Milano



Lit. 5.000



Lit. 7.500



Lit. 5.000

MASTER
COMPUTER



RONIC
GAMES



L'ESPOSITORE **COMPUTER GAMES**
STA DIVENTANDO ANCORA PIÙ GRANDE!
È IN ARRIVO UNA NUOVA GAMMA
DI GIOCHI **ORIGINALI**



AL SOLITO PREZZO DI L. 5.000 E L. 7.500
E SEMPRE CON ISTRUZIONI IN ITALIANO!

ALLORA CHE COSA ASPETTI?
CON TANTI GIOCHI TRA CUI SCEGLIERE
SICURAMENTE TROVERAI
QUELLO DI TUO GUSTO.



Dal tuo rivenditore di fiducia.



**L. 5.000 &
L. 7.500**





A bordo del tuo (quasi) indistruttibile carro armato, devi difenderti contro i tuoi nemici che ti bersagliano con tutti i tipi di munizioni esistenti. Anche il terreno è vario e accidentato, buona fortuna!

C64, Amstrad, Spectrum.

Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000



Dall'autore di Shogun, ecco TAI PAN, una incredibile storia di pirati e avventurieri, un mondo di sangue, tradimenti e cospirazioni. Entra nell'atmosfera di TAI PAN e non ne uscirai più!

C64, Spectrum, Atari ST.

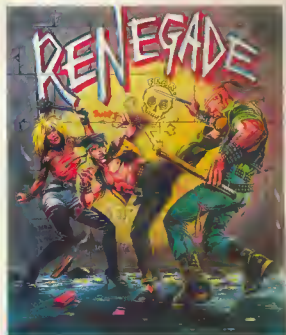
Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000/39.000



A bordo dello Slapfighter per tenere a bada stormi di alieni che ti attaccano ondata dopo ondata. Ma se sai usarli, ci sono molti mezzi a tua disposizione.

C64, Spectrum

Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000



Coin-op della Tasto Corp. La "Famiglia" ha le mani ovunque, nel gioco d'azzardo, nel business della droga, e in altri commerci non proprio legali. Tutto andava fino a che uno di loro decide di uscire dal giro. Il suo nome è RENEGADE.

C64, e altri computer.

Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000

ECCOLO!!!

Supersprint

L'ARCADE A CASA TUA!!!



**ATARI
GAMES**

CBM 64 L. 18.000/disco L. 25.000
SPECTRUM L. 18.000
AMSTRAD CPC L. 18.000
ATARI ST L. 39.000



Electric Dreams
SOFTWARE

U.S. GOLD ORO PER L'AUTUNNO

CALIFORNIA
GAMES
CRM 64128
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD
MSX
IBM
AMIGA

Thrill to the action as the legend comes to life!

INDIANA JONES and the TEMPLE OF DOOM

The Most Exciting Version of the Movie Game by Hasbro Games



TRANTOR

THE
LAST
STORM
TROOPER



INDIANA
JONES

CRM 64128
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD
ATARI ST

TRANTOR

CRM 64128
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD
ATARI ST



RYGAR

CRM 64128
SPECTRUM 48/128K
AMSTRAD

U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINA 15
21020 CASCIAGO (VA)

